

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【導入教育（ベーシックプログラムⅠ）】	2025/前期	講義（認定）
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修	滝川 陽一朗、渡邊 恭弘、橋本 祐史
科目のねらい				
この学校で何を学び、何を得るのか。この科目では学内のルールに始まり、社会のルール、講義の受け方、そして共に学ぶクラスメイトとの交流時間を通じて、将来業界を牽引していく人材として必要なスキルを身につける導入部分として位置づける。				
授 業 の 概 要				
・学校生活におけるルールを理解する。 ・通常授業のための準備を行う。（PCの設定など） ・クラスメイトと交流をはかる。 ・在学中の目標を決める。				
授業終了時の到達目標				
・トライデントの教育理念、教育目標を理解する ・学生生活、社会生活におけるルールを理解する。 ・在学中の目標を確立する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	入学式		校長：教育理念、教育目標 企業：就業意識、来賓講演	
2	入学式		校長：教育理念、教育目標 企業：就業意識、来賓講演	
3	オリエンテーション		導入教育の概要 時間割配布 学生証の配布 自己紹介シート記入 校舎見学	
4	オリエンテーション		学生便覧にて学校生活のルールを知る 各種用紙の記入 教科書販売 クラスメイトとの交流	
5	オリエンテーション		学生便覧にて学校生活のルールを知る 各種用紙の記入 教科書販売 クラスメイトとの交流	
6	配布ノートPC インストール		OSのアップグレードインストール・オフィスインストール ネットワークの設定・学内ドメインへの参加 パワーポイントを利用して自己紹介プレゼンテーションの手書き作成	
7	配布ノートPC インストール		OSのアップグレードインストール・オフィスインストール ネットワークの設定・学内ドメインへの参加 パワーポイントを利用して自己紹介プレゼンテーションの手書き作成	
8	パソコン活用		パワーポイント演習 自己紹介プレゼンテーションの作成（スライド4～5枚程度）	
9	パソコン活用		パワーポイント演習 自己紹介プレゼンテーションの作成（スライド4～5枚程度）	
10	クラス会		自己紹介の発表	
11	基礎力テスト①		プログラマ適性テスト	
12	グループワーク		NASAゲーム	
13	基礎力テスト基礎学力テスト②		算数，英語，国語，論理	
14	先輩アプリ発表		SF、STのアプリVTRを視聴する	

回	テ ー マ	内 容
15	学習計画目標・設定	学習目標シートの作成 作文 「トライデントでこう学ぶ」
教科書・教材		
学生便覧・ノートPC		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】：提出物は、不備なく期限までに提出する。 【評価の観点】：授業に積極的に参加しているかどうか。学校生活のルールをきちんと理解できたか。 在学中の目標を確立できたか。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【ベーシックプログラムⅡ】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必修	田上 稜太
科目のねらい				
社会人に必要で、その後の専門科目の履修に欠かせない基本知識を習得する。本講義では、社会人として必要なコミュニケーションやビジネスに関する基本的知識を習得する。				
授 業 の 概 要				
言葉遣いの基本事項や経済・企業の知識、その他一般常識の学習				
授業終了時の到達目標				
ビジネスに関する基礎的知識の理解を深める。社会の一員としての心構えや考え方、ビジネスの諸活動に適切に対応する能力と態度を構築。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明（30分）、敬語の知識 1		授業の概要説明後、尊敬語・謙譲語の復習	
2	敬語の知識 2		尊敬語・謙譲語の復習	
3	その他言葉遣いの知識		ビジネスで必須の言葉遣いの知識を学習	
4	経済の基礎知識 1		景気、需要と供給、インフレ・デフレ、GDP、円高円安、日銀の金融政策	
5	経済の基礎知識 2		会社の種類、株主のメリット、上場など	
6	経済の基礎知識 3		労働基準法、その他の経済用語の学習・確認	
7	グループワーク		コミュニケーション能力や協調性の養成	
8	一般教養		社会人として身につけておきたい一般教養の確認・学習	
9	プレゼンテーション 1		プレゼンテーションの基礎、プレゼンテーションの仕方・ツール・話し方・マナー、ツール作成・シナリオのつくり方	
10	プレゼンテーション 2		プレゼンテーション準備	
11	プレゼンテーション 3		プレゼンテーション準備	
12	プレゼンテーション 4		プレゼンテーションの実践	
13	プレゼンテーション 5		プレゼンテーションの実践	
14	1 ～ 8 回内容の復習		最終試験直前の確認など	
15	最終試験		前期内容の確認テスト	
教科書・教材				
オリジナル教材				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100％
評価の観点				
【受講ルール等】： TPOをわきまえて受講すること。				
【評価の観点】： 内容の理解度、課題への意欲やプレゼンテーションの完成度を評価。他提出課題の評価、意欲などを評価 ●それぞれの分野での評価を総合して総合的に評価する。				
その他				

回	テ - マ	内 容

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【社会人基礎力養成ベーシック】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修	滝川 陽一朗、渡邊 恭弘
科目のねらい				
社会人として活躍するための重要な能力のひとつである「社会人基礎力」は2006年経済産業省から提案された。大学や専門学校などの高等教育機関のカリキュラムに導入され、一部企業では職員研修、評価制度などにも使用されてきている。本科目では、これを構成するいくつかの要素に着目し、各種の課題をこなすことによって社会人として必要な基本スキルを身につける。				
授 業 の 概 要				
学生同士のコミュニケーション演習の繰り返し、および、グループワークとプレゼンテーションの繰り返しを通して、社会人基礎力を構成する次の要素を強化していく。 チームで働く力（チームワーク） 傾聴力，発信力，柔軟性，状況把握力，規律性，ストレスコントロール力 前に踏み出す力（アクション） 主体性，実行力				
授業終了時の到達目標				
上記「授業の概要」を参照。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明		社会人基礎力の紹介 傾聴力その1 視線（アイコンタクト），うなづき，表情，非言語リアクション メモをとることの重要性	
2	発想の広げ方		先回の振り返り　メモをとることや聴く姿勢の重要性をふりかえる。 5W1Hを意識した記事をまとめる ブレンストーミング	
3	発想の体系化		ブレンストーミングの実施 アイデアをカードに転記し、グループ化する 出てきた見出しと具体例をクラスに報告	
4	報告書の作成		2人1組で最近あったことを聞き出し報告書にする（取材→情報の整理→報告） 5W1Hを意識する	
5	グループワーク1「マナーについて調べる」		調査、プレゼン準備	
6	グループワーク1「マナーについて調べる」		発表 時間管理。時間内のまとめること リハーサルなど事前準備の重要性	
7	工程表の作成		「現高校生にトライデントを紹介する」 チームとして何をすべきか役割分担。工程表の作成	
8	グループワーク2　「現高校生にトライデントを紹介する」		調査、プレゼン準備	
9	グループワーク2　「現高校生にトライデントを紹介する」		発表、評価	
10	グループワーク3「各業界とIT」		調査、プレゼン準備	
11	グループワーク3「各業界とIT」		調査、プレゼン準備	
12	グループワーク3「各業界とIT」		発表、評価	
13	グループワーク4「主要IT企業」		調査、プレゼン準備	
14	グループワーク4「主要IT企業」		発表、評価	
15	夏休みに向けての計画		計画作成	
教科書・教材				

回	テ　　マ	内　　　容
各授業でプリント配布する		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】：		
【評価の観点】：・各演習への取り組み姿勢・態度		
・報告書、プレゼンテーションの完成度		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
情報技術		情報技術 【コンピュータ技術】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	75回	5単位（150時間）	必修	森 友紀、渡邊 恭弘、滝川 陽一朗、鈴木 健太
科目のねらい				
日本のIT産業に携わる者にとっての基本となるこの知識体系は、国家試験「基本情報技術者試験(FE)」のシラバスとしてまとめられている。本科目では、このシラバスに準拠して基本的なテクノロジー知識を習得する。				
授 業 の 概 要				
基本情報技術者試験の合格レベルに相当する、基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムについて学ぶ。 6 月 第 2 日曜に実施されるIPA修了試験までは、基本情報技術者試験「科目 A」の合格レベルに相当する、基本的な技術知識について学ぶ。 6 月 第 2 日曜に実施されるIPA修了試験後は、基本情報技術者試験「科目 B」と情報セキュリティマネジメント試験「科目 B」の合格レベルに相当する基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムについて学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
基本情報技術者試験と情報セキュリティマネジメント試験「科目 B」の合格レベルに相当する、基本的な基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムを習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	ITワールド 第1部 ハードウェア		第1章 コンピュータの基本構成	
2	ITワールド 第1部 ハードウェア		第1章 コンピュータの基本構成	
3	ITワールド 第1部 ハードウェア		第2章 コンピュータのデータ表現	
4	ITワールド 第1部 ハードウェア		第2章 コンピュータのデータ表現	
5	ITワールド 第1部 ハードウェア		第3章 中央処理装置と主記憶装置	
6	ITワールド 第1部 ハードウェア		第3章 中央処理装置と主記憶装置	
7	ITワールド 第1部 ハードウェア		第4章 補助記憶装置	
8	ITワールド 第1部 ハードウェア		第4章 補助記憶装置	
9	ITワールド 第1部 ハードウェア		第5章 入出力装置	
10	ITワールド 第1部 ハードウェア		第5章 入出力装置	
11	ITワールド 第2部 情報処理システム		第1章 情報処理システムの処理形態	
12	ITワールド 第2部 情報処理システム		第1章 情報処理システムの処理形態	
13	ITワールド 第2部 情報処理システム		第2章 高信頼化システムの構成	
14	ITワールド 第2部 情報処理システム		第2章 高信頼化システムの構成	
15	ITワールド 第2部 情報処理システム		第3章 情報処理システムの評価	
16	ITワールド 第2部 情報処理システム		第3章 情報処理システムの評価	
17	ITワールド 第2部 情報処理システム		第4章 ヒューマンインターフェース	
18	ITワールド 第2部 情報処理システム		第4章 ヒューマンインターフェース	
19	ITワールド 第2部 情報処理システム		第5章 マルチメディア	
20	ITワールド 第2部 情報処理システム		第5章 マルチメディア	
21	ITワールド 第3部 ソフトウェア		第1章 ソフトウェアの分類	
22	ITワールド 第3部 ソフトウェア		第1章 ソフトウェアの分類	
23	ITワールド 第3部 ソフトウェア		第2章 OS(オペレーティングシステム)	

回	テ ー マ	内 容
24	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第2章 OS(オペレーティングシステム)
25	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第3章 プログラム言語と言語プロセッサ
26	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第3章 プログラム言語と言語プロセッサ
27	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第4章 ファイル
28	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第4章 ファイル
29	ITワールド 第4部 データベース	第1章 データベースの概要
30	ITワールド 第4部 データベース	第1章 データベースの概要
31	ITワールド 第4部 データベース	第2章 SQL
32	ITワールド 第4部 データベース	第2章 SQL
33	ITワールド 第4部 データベース	第3章 いろいろなデータベース
34	ITワールド 第4部 データベース	第3章 いろいろなデータベース
35	ITワールド 第5部 ネットワーク	第1章 インターネット
36	ITワールド 第5部 ネットワーク	第1章 インターネット
37	ITワールド 第5部 ネットワーク	第2章 ネットワークアーキテクチャ
38	ITワールド 第5部 ネットワーク	第2章 ネットワークアーキテクチャ
39	ITワールド 第5部 ネットワーク	第3章 LAN
40	ITワールド 第5部 ネットワーク	第3章 LAN
41	ITワールド 第5部 ネットワーク	第4章 ネットワークの仕組み
42	ITワールド 第5部 ネットワーク	第4章 ネットワークの仕組み
43	ITワールド 第5部 ネットワーク	第5章 ネットワーク管理
44	ITワールド 第5部 ネットワーク	第5章 ネットワーク管理
45	ITワールド 第6部 セキュリティ	第1章 情報セキュリティの概要
46	ITワールド 第6部 セキュリティ	第1章 情報セキュリティの概要
47	ITワールド 第6部 セキュリティ	第2章 情報セキュリティ対策
48	ITワールド 第6部 セキュリティ	第2章 情報セキュリティ対策
49	ITワールド 第7部 データ構造とアルゴリズム	第1章データ構造
50	ITワールド 第7部 データ構造とアルゴリズム	第1章データ構造
51	ITワールド 第7部 データ構造とアルゴリズム	第2章基本アルゴリズム
52	ITワールド 第7部 データ構造とアルゴリズム	第2章基本アルゴリズム
53	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章サイバー攻撃
54	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章サイバー攻撃
55	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章サイバー攻撃
56	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章サイバー攻撃

回	テ ー マ	内 容
57	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第2章 情報セキュリティ対策
58	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第2章 情報セキュリティ対策
59	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第2章 情報セキュリティ対策
60	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第3章 問題演習
61	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第3章 問題演習
62	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第3章 問題演習
63	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章1 科目 B トラップ対策
64	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章1 科目 B トラップ対策
65	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章2 科目 B 虎の巻
66	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章2 科目 B 虎の巻
67	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章2 科目 B 虎の巻
68	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章2 科目 B 虎の巻
69	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	予想問題
70	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	予想問題
71	基本情報マニュアル SGサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 7
72	基本情報マニュアル SGサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 8
73	基本情報マニュアル SGサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 9
74	基本情報マニュアル SGサンプル問題〔科目 B〕	問題 2 0
75	考査	情報セキュリティマネジメント〔科目 B〕
教科書・教材		
ITワールド、IT戦略とマネジメント、出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版、基本情報マニュアル、別冊 過去問題、基本情報技術者試験〔科目 A〕問題集、ノートパソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】：IPA修了試験と基本情報技術者試験を受験する 【評価の観点】：基本情報技術者試験の合格レベルに相当する、基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムを習得しているか。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
情報技術		情報技術 【システム戦略】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	75回	5単位（150時間）	必修	鈴木 健太、橋本 祐史、渡邊 恭弘、則 登志生
科目のねらい				
日本のIT産業に携わる者にとっての基本となるこの知識体系は、国家試験「基本情報技術者試験(FE)」のシラバスとしてまとめられている。本科目では、このシラバスに準拠して基本的なテクノロジー知識を習得する。				
授 業 の 概 要				
基本情報技術者試験の合格レベルに相当する、基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムについて学ぶ。 6 月第 2 日曜に実施されるIPA修了試験までは、基本情報技術者試験「科目 A」の合格レベルに相当する、基本的な技術知識について学ぶ。 6 月第 2 日曜に実施されるIPA修了試験後は、基本情報技術者試験「科目 B」と情報セキュリティマネジメント試験「科目 B」の合格レベルに相当する基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムについて学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
基本情報技術者試験と情報セキュリティマネジメント試験「科目 B」の合格レベルに相当する、基本的な基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムを習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第1章 企業活動	
2	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第1章 企業活動	
3	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第2章 企業会計	
4	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第2章 企業会計	
5	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第3章 経営科学	
6	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第3章 経営科学	
7	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第4章 法務と標準化	
8	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第4章 法務と標準化	
9	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第1章 経営戦略マネジメント	
10	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第1章 経営戦略マネジメント	
11	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第2章 技術戦略マネジメント	
12	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第2章 技術戦略マネジメント	
13	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第3章 ビジネスインダストリ	
14	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第3章 ビジネスインダストリ	
15	IT戦略とマネジメント 第3部 情報システム戦略		第1章 情報システム戦略の概要	
16	IT戦略とマネジメント 第3部 情報システム戦略		第1章 情報システム戦略の概要	
17	IT戦略とマネジメント 第3部 情報システム戦略		第2章 情報システム企画	
18	IT戦略とマネジメント 第3部 情報システム戦略		第2章 情報システム企画	
19	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術		第1章 システム開発技術	
20	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術		第1章 システム開発技術	
21	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術		第2章 ソフトウェア開発技術	
22	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術		第2章 ソフトウェア開発技術	
23	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術		第3章 システム開発環境	

回	テ ー マ	内 容
24	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術	第3章 システム開発環境
25	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術	第4章 Webアプリケーション開発
26	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術	第4章 Webアプリケーション開発
27	IT戦略とマネジメント 第5部 プロジェクトマネジメント	第1章 プロジェクトマネジメントの概要
28	IT戦略とマネジメント 第5部 プロジェクトマネジメント	第1章 プロジェクトマネジメントの概要
29	IT戦略とマネジメント 第5部 プロジェクトマネジメント	第2章 プロジェクトマネジメントのプロセス
30	IT戦略とマネジメント 第5部 プロジェクトマネジメント	第2章 プロジェクトマネジメントのプロセス
31	IT戦略とマネジメント 第6部 サービスマネジメント	第1章 サービスマネジメントの概要
32	IT戦略とマネジメント 第6部 サービスマネジメント	第1章 サービスマネジメントの概要
33	IT戦略とマネジメント 第6部 サービスマネジメント	第2章 サービスマネジメントの手法
34	IT戦略とマネジメント 第6部 サービスマネジメント	第2章 サービスマネジメントの手法
35	IT戦略とマネジメント 第7部 システム監査と内部統制	第1章 システム監査
36	IT戦略とマネジメント 第7部 システム監査と内部統制	第1章 システム監査
37	IT戦略とマネジメント 第7部 システム監査と内部統制	第2章 内部統制
38	IT戦略とマネジメント 第7部 システム監査と内部統制	第2章 内部統制
39	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章 文法
40	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章 文法
41	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章 文法
42	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第2章 一次元配列
43	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第2章 一次元配列
44	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第2章 一次元配列
45	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第3章 二次元配列
46	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第3章 二次元配列
47	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第3章 二次元配列
48	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第4章 ありえない選択肢
49	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第5章 オブジェクト指向
50	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第5章 オブジェクト指向
51	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第5章 オブジェクト指向
52	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第6章 スタック
53	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第7章 キュー
54	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第8章 リスト
55	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第9章 問題演習
56	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第9章 問題演習

回	テ ー マ	内 容
57	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕 第3版	第9章 問題演習
58	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕 第3版	第9章 問題演習
59	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1
60	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 2
61	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 3
62	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 4
63	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 5
64	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 6
65	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 7
66	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 8
67	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 9
68	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 0
69	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 1
70	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 2
71	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 3
72	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 4
73	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 5
74	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 6
75	考 査	基本情報技術者〔科目 B〕
教科書・教材		
ITワールド、IT戦略とマネジメント、出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕 第3版、基本情報マニュアル、別冊 過去問題、基本情報技術者試験〔科目 A〕 問題集、ノートパソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】：IPA修了試験と基本情報技術者試験を受験する 【評価の観点】：基本情報技術者試験の合格レベルに相当する、基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムを習得しているか。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
プログラミング技法		プログラミング技法 【Java基礎】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	60回	4単位（120時間）	必修	滝川 陽一朗
科目のねらい				
Javaは、最も普及しており開発者の需要も非常に高いオブジェクト指向プログラミング言語である。本科目では、Java文法の知識、基本的なデータ構造とアルゴリズムの知識、オブジェクト指向プログラミングの知識を実機演習を通して習得する。				
授 業 の 概 要				
統合開発環境Eclipse上のJava言語によってコマンドラインJavaプログラムが開発できる技術知識を実機演習を通して習得し、オブジェクト指向プログラミングの考え方を理解する。日々のJava課題への取組みを通して、3つの社会人基礎力（前に踏み出す力(action)、考え抜く力(thinking)、チームで働く力(teamwork)）を発揮できる経験を積む。				
授業終了時の到達目標				
コマンドラインJavaプログラムが開発できる技術知識を習得すること。オブジェクト指向の考え方を理解すること。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い・講義計画の説明		(1)科目のねらい (2)到達レベル	
2	科目の狙い・講義計画の説明		(3)講義計画等の説明、ツール等のインストール・初期設定と動作確認	
3	第 1 章 Java言語に触れる#1		Javaに触れる	
4	第 1 章 Java言語に触れる#2		Java言語のプログラム構成	
5	第 2 章 Java言語の基本#1		画面出力の説明	
6	第 2 章 Java言語の基本#2		画面出力の演習	
7	第 2 章 Java言語の基本#3		変数の説明	
8	第 2 章 Java言語の基本#4		変数の演習	
9	第 2 章 Java言語の基本#5		算術演算子の説明および演習	
10	第 2 章 Java言語の基本#6		式の説明および演習	
11	第 2 章 Java言語の基本#7		型変換の説明および演習	
12	第 2 章 Java言語の基本#8		文字列の扱いの説明および演習	
13	第 1 章、第 2 章のまとめ#1		演習問題の実施(1)	
14	第 1 章、第 2 章のまとめ#1		演習問題の実施(2)	
15	第 3 章 条件分岐と繰り返し#1		条件分岐の説明	
16	第 3 章 条件分岐と繰り返し#2		条件分岐の演習	
17	第 3 章 条件分岐と繰り返し#3		論理演算子の説明	
18	第 3 章 条件分岐と繰り返し#4		論理演算子の演習	
19	第 3 章 条件分岐と繰り返し#5		処理の繰り返しの説明	
20	第 3 章 条件分岐と繰り返し#6		処理の繰り返しの演習	
21	第 3 章 条件分岐と繰り返し#7		配列の説明	
22	第 3 章 条件分岐と繰り返し#8		配列の演習	
23	第 3 章のまとめ#1		演習問題の実施(1)	
24	第 3 章のまとめ#2		演習問題の実施(2)	

回	テ ー マ	内 容
25	第 1 章、第 2 章、第 3 章の振り返り#1	振り返りおよびまとめ
26	第 1 章、第 2 章、第 3 章の振り返り#2	振り返りおよびまとめ
27	考査 1	筆記試験
28	考査 1	実技試験
29	第 4 章 メソッド#1	メソッドの説明
30	第 4 章 メソッド#2	メソッドの演習
31	第 5 章 クラスの基本#1	クラスの説明
32	第 5 章 クラスの基本#2	クラスの説明および演習
33	第 5 章 クラスの基本#3	クラスの演習
34	第 6 章 クラスの一步進んだ使い方#1	クラス応用の説明
35	第 6 章 クラスの一步進んだ使い方#2	クラス応用の説明および演習
36	第 6 章 クラスの一步進んだ使い方#3	クラス応用の演習
37	第 7 章 継承#1	継承関係の説明
38	第 7 章 継承#2	コンストラクタの説明
39	第 7 章 継承#3	ポリモーフィズムの説明
40	第 7 章 継承#4	継承の演習問題
41	第 7 章 継承#5	継承の演習問題
42	第 7 章 継承#6	継承の演習問題
43	第 8 章 抽象クラスとインタフェース#1	修飾子とアクセス制御
44	第 8 章 抽象クラスとインタフェース#2	抽象クラス
45	第 8 章 抽象クラスとインタフェース#3	インタフェース
46	第 8 章 抽象クラスとインタフェース#4	抽象クラスとインタフェース
47	第 4－8 章の振り返り#1	振り返りおよびまとめ
48	第 4－8 章の振り返り#2	振り返りおよびまとめ
49	考査 2	筆記試験
50	考査 2	筆記試験
51	Java基礎の復習#1	書式
52	Java基礎の復習#2Java基礎の復習#1	文法
53	Java基礎の復習#3	トレース1
54	Java基礎の復習#4	トレース2
55	Java基礎の復習#5	クラス1
56	Java基礎の復習#6	クラス2
57	Java基礎の復習#7	データ構造1

回	テ　　マ	内　　　容
58	Java基礎の復習#8	データ構造1
59	Java基礎の復習#9	データ構造2
60	Java基礎の復習#10	データ構造2
教科書・教材		
「Java第3版入門編」（三谷純、株式会社翔泳社 isbn:978-4-7981-6706-0）及びノートパソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】：資料は学内ファイルサーバの所定の共有フォルダを介して電子データで配布する。必要に応じて印刷配布をおこなう。／課題は指定された方法で期限までに提出する。／【評価の観点】：Javaアプリ開発に関する基本的な技術知識の習得度。／【その他】：／【評価項目（評価の方法）】：提出した課題の得点、ペーパーテストの得点、授業態度などを重み付けして総合		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
サーバ管理		サーバ管理 【Linux】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	45回	3単位（90時間）	必修	近藤 義樹、渡邊 恭弘
科目のねらい				
Linuxの設計思想・基盤などの基本概念を実習を通して触れる。端末によるコマンド操作がどのように役に立つかを体験し、Linuxがなぜ必要なのかを理解してもらう。また、ベンダー資格と同列に位置づけられるLinux技術者認定試験 LPIC-1／LPIC-2それぞれの一部に該当する知識技能を実機演習を通して習得する。				
授 業 の 概 要				
メジャーなディストリビューションのひとつであるMIRACLE LINUXを中心にLinuxの基礎を習得する。仮想OSマシン構築ツール「VirtualBox」を活用して複数のMIRACLE LINUXをインストールする。Linuxの操作、インストール、各種設定、サーバの構築について学習する。				
授業終了時の到達目標				
端末による基本的なコマンド操作ができる／／Linuxの基本概念や必要性が理解できる／／サーバの構築・設定のイメージができる／／Linuxを活用する場面が訪れた時に学習したことが役に立ったと思える				
回	テ ー マ		内 容	
1	チュートリアル		授業の進め方、評価基準の説明、Linuxとは	
2	Linuxの環境構築と基本操作		Linuxのインストール作業や環境準備	
3	Linuxの環境構築と基本操作		Linuxのインストール作業や環境準備	
4	コマンドの基礎		端末によるコマンド入力、基本コマンドの学習	
5	コマンドの基礎		端末によるコマンド入力、基本コマンドの学習	
6	コマンドの基礎		端末によるコマンド入力、基本コマンドの学習	
7	単元総まとめ①		端末によるコマンド入力、基本コマンドの学習	
8	viエディタ		viエディタの使い方・モードの切り替え	
9	正規表現		正規表現の仕組み・表記法を学習	
10	パイプ		パイプによるコマンドの連結処理	
11	リダイレクト		標準入力、標準出力、標準エラー出力、リダイレクトの仕組み	
12	リダイレクト		標準入力、標準出力、標準エラー出力、リダイレクトの仕組み	
13	圧縮・展開		ファイルの圧縮・展開	
14	パッケージの管理		パッケージの仕組みを学習	
15	パッケージの管理		パッケージの仕組みを学習	
16	単元総まとめ②		パッケージの仕組みを学習	
17	ユーザ・グループ		ユーザとグループ	
18	所有者		ユーザとグループ、所有者の仕組みを学習	
19	パーミッション		ユーザとグループ、所有者、パーミッションの仕組みを学習	
20	単元総まとめ③		ユーザとグループ、所有者、パーミッションの仕組みを学習	
21	FHS		FHSに基づく設計概念、プロセスの制御を学習	
22	ハードリンクとシンボリックリンク		iノード、ハードリンク、シンボリックリンク	
23	プロセス		プロセスの管理・制御	
24	デバイスのマウント		デバイスの仕組み、マウントとアンマウント	

回	テ　　マ	内　　　容
25	ファイルシステム	ファイルシステムの仕組み
26	パーティション	パーティションの分割
27	単元総まとめ④	デバイスの総まとめ
28	シェルスクリプト	シェルスクリプトの構文やコマンドの実行方法を学習
29	シェルスクリプト	シェルスクリプトの構文やコマンドの実行方法を学習
30	ネットワークの基礎	ネットワークの基礎知識の復習、ネットワークコマンドの学習
31	クライアントサーバシステム	ネットワークの基礎知識の復習、ネットワークコマンドの学習
32	端末の遠隔操作	SSH、Telnetによる遠隔操作について学習
33	システムアーキテクチャ	Linuxが起動するまで、GUIの仕組み、X Window System
34	画面の遠隔操作	VNCによる遠隔操作について学習
35	ファイアウォール	iptablesによるパケットフィルタリング
36	ファイアウォール	firewalldによるパケットフィルタリング
37	ウェブサーバの構築	ウェブサーバの仕組み・構築・設定
38	ファイルの転送	ファイルの転送方法について学習
39	ウェブサーバの構築（応用編）	ウェブサーバの仕組み・構築・設定
40	ウェブサーバの構築（応用編）	ウェブサーバの仕組み・構築・設定
41	メールサーバの仕組み	メールサーバの仕組み・構築・設定
42	ファイルの共有	ファイル共有サーバの仕組み・構築・設定
43	DNSサーバの構築	DNSの仕組み・構築・設定
44	DNSサーバの構築	DNSの仕組み・構築・設定
45	NTPによる時刻の同期	NTPの仕組み・構築・設定
教科書・教材		
独自オンラインテキスト（ https://education.giyudo.com ）		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
[成績評価の観点] ①レポートの完成度／／②小テスト評点／／※レポートによる理解度・授業への関心度を主に評価します		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
集中対策		集中対策 【応用情報集中対策（2年前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修選択	滝川 陽一朗、石谷 京子
科目のねらい				
「応用情報技術者試験(AP)」は解答群に頼らず，記述式で解答する実力が求められる試験であり，IT業界への就職活動においても非常に評価されるため，合格を目指したい。本科目では，問題演習を中心に取り組み，試験合格レベルの実践的な力を養う。				
授 業 の 概 要				
応用情報技術者試験は、選択式の「午前問題」と記述式の「午後問題」で構成されている。「午前問題」は同試験および他の情報処理技術者試験の過去問題の流用や類題が多いため、過去問題の演習を行う。「午後問題」は記述式で、文章読解力や記述力を養うため、模擬試験形式の演習を行う。				
授業終了時の到達目標				
応用情報技術者試験の合格レベルに相当する，高度な技術知識／問題文の読解力／記述解答できる日本語作文力を習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い，到達レベル，講義計画等の説明（30分）。午前問題演習。		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
2	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
3	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
4	午前問題演習		ITストラテジスト試験午前?問題の過去問演習	
5	午後問題模擬試験		応用情報技術者試験午後問題の模擬試験	
6	午後問題模擬試験		応用情報技術者試験午後問題の模擬試験	
7	午前問題演習		プロジェクトマネージャ試験午前?問題の過去問演習	
8	午前問題演習		情報処理安全確保支援士試験午前?問題の過去問演習	
9	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
10	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
11	午後問題模擬試験		応用情報技術者試験午後問題の模擬試験	
12	午後問題模擬試験		応用情報技術者試験午後問題の模擬試験	
13	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
14	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
15	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
教科書・教材				
授業に必要な資料は印刷配布する。専門用語を調べるためのネット検索機器（ノートPC、スマートフォンなど）を持参すること。				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100%
評価の観点				
[受講ルール等]：応用情報技術者試験に合格するための高いモチベーションを持って授業に臨むこと。[評価の観点]：応用情報技術者試験の合格レベルに相当する，高度な技術知識／問題文の読解力／記述解答できる日本語作文力を習得しているか。[評価項目（評価の方法）]：授業態度，課題の得点と，模擬試験の得点を重み付けして，総合的に評価する。なお，欠席／遅 その他				

回	テ - マ	内 容

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
集中対策		集中対策 【ベンダー集中対策（2年前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修選択	滝川 陽一朗、橋本 祐史
科目のねらい				
ベンダー資格は座学だけでなく実機演習を通して学ばねばならない出題も多く、有名ベンダー資格については国家試験と並ぶほど企業の評価も高い。本科目では、各人で目標とするベンダー資格を選択した後、その合格のために必要な知識を習得する。				
授 業 の 概 要				
2025年4月～7月の4か月間に受験可能なベンダー資格を各自で決定し、その合格を目指した受験勉強を個人ごと・グループごとにおこなう。PDCAサイクルを意識する仕組みを通して、日々の受験勉強を自己管理する方法について学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
各々が受験申請したベンダー資格の合格レベルに相当する技術知識を習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
2	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
3	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
4	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
5	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
6	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
7	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
8	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
9	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
10	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
11	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		v受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
12	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
13	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
14	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
15	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
教科書・教材				
自分が挑戦するベンダー資格の受験勉強に対応した参考書や問題集。Web情報を参照するためのノートPC。				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100%
評価の観点				
2025/07/31までに受験可能かつ可否確認できるものを申請すること。前期通常授業 最終日までに、申請したベンダー資格の合否および得点を担当講師に報告すること。				
その他				

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
集中対策		集中対策 【情報セキュリティマネジメント集中対策（2年前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修選択	鈴木 健太
科目のねらい				
「情報セキュリティマネジメント試験(SG)」は情報セキュリティの管理体制構築を目的とする試験であり、IT業界への就職活動においても評価されるため、合格を目指したい。本科目では、同試験の合格のために必要な知識と解法を習得する。				
授 業 の 概 要				
情報セキュリティマネジメント試験に出題される次の分野を学習する。				
情報セキュリティとは、サイバー攻撃手法、暗号と認証、情報セキュリティ製品、情報セキュリティ対策、情報セキュリティ管理テキストや問題を学習するだけでは合格が困難であるため、自らが調べ、体系的にまとめ、実践する力を養うための方法を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
技術知識／問題文の読解力／読解内容を解答に結びつける力を習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	①科目の狙い、②到達レベル、③講義計画等の理解		SG H28春 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
2	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H28秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
3	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H29春 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
4	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H29秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
5	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H28春～H29秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
6	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H30春 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
7	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H30秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
8	午後問題の解き方と実践 & 予想問題		午後問題と予想問題により、対策を打つ。	
9	午後問題の解き方と実践 & 予想問題		午後問題と予想問題により、対策を打つ。	
10	考査		考査により、弱点を知り、対策を打つ。	
11	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H31春 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
12	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG R01秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
13	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H30春～R01秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
14	SG新制度のサンプル問題		SG新制度のサンプル問題を解くことで、新しい内容に関する理解を深める。	
15	SG公開問題		SGの公開問題を解くことで、傾向を理解し対策をする。	
教科書・教材				
情報セキュリティマネジメント試験 過去問道場により、自習形式で行う。				
授業に必要な資料は印刷配布する。				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100%
評価の観点				
情報セキュリティマネジメント試験の合格レベルに相当する、技術知識／問題文の読解力／読解内容を解答に結びつける力を習得しているか。テストの得点・提出課題の得点・授業態度と、本試験・模擬試験の得点を重み付けして、総合的に評価する。なお、欠席／遅刻／早退はその回数に応じて減点をおこなう。課題は指定の場所に、期限を守り提出すること。情報セキュリティマネジメント				
その他				

回	テ - マ	内 容

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
プログラミング技法		プログラミング技法 【HTML5】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	45回	3単位（90時間）	必修	加藤 智弘、酒向 勝也
科目のねらい				
HTML5＋スタイルシート(CSS3)＋JavaScrip＋jQueryは、異なるハードウェア異なるソフトウェアであっても同じように動作する、マルチプラットフォームの実行環境としても最有力候補といえる。				
授 業 の 概 要				
パソコン／教科書を使い、教科書のサンプルプログラムを作成しながらHTML5／CSS3／JavaScrip/jQueryを学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
HTML5＋スタイルシート(CSS3)＋JavaScript＋jQueryを用いて動的Webページを制作できる知識技術を習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	Chapter1 HTMLとCSSを学ぶ準備		HTML、CSSのしくみ、PCの環境設定、エディタのインストール	
2	Chapter2 HTMLとCSSの基本		HTML、CSSの基本的な記述方法	
3	Chapter2 HTMLとCSSの基本		HTML、CSSの基本的な記述方法	
4	Chapter2 HTMLとCSSの基本		HTML、CSSの基本的な記述方法	
5	Chapter3 テキストと画像		テキスト、画像を表示する、画像の種類	
6	Chapter3 テキストと画像		テキスト、画像を表示する、画像の種類	
7	Chapter4 テーブル		テーブルの表示、装飾	
8	Chapter4 テーブル		テーブルの表示、装飾	
9	Chapter5 レイアウト		レイアウト（ボックス、フレックスボックス）	
10	Chapter5 レイアウト		レイアウト（ボックス、フレックスボックス）	
11	Chapter5 レイアウト		レイアウト（ボックス、フレックスボックス）	
12	Chapter5 レイアウト		レイアウト（ボックス、フレックスボックス）	
13	Chapter5 レイアウト		レイアウト（ボックス、フレックスボックス）	
14	Chapter6 フォーム		フォームの作成、装飾	
15	Chapter6 フォーム		フォームの作成、装飾	
16	Chapter7 スマートフォン対応		メディアクエリによるスマートフォン対応	
17	Chapter7 スマートフォン対応		メディアクエリによるスマートフォン対応	
18	Chapter8 いろいろな実践パターン		より実践的な手法を学ぶ	
19	Chapter8 いろいろな実践パターン		より実践的な手法を学ぶ	
20	Chapter8 いろいろな実践パターン		より実践的な手法を学ぶ	
21	Chapter8 いろいろな実践パターン		より実践的な手法を学ぶ	
22	Chapter1 JavaScriptとは		JavaScriptの概要及び、動作環境の準備	
23	Chapter2 JavaScriptの基本		いろいろなアウトプット（出力）を試してみる	
24	Chapter2 JavaScriptの基本		いろいろなアウトプット（出力）を試してみる	
25	Chapter2 JavaScriptの基本		いろいろなアウトプット（出力）を試してみる	

回	テ ー マ	内 容
26	Chapter3 条件分岐	基本的な文法を身に付ける、基本的な構文
27	Chapter4 繰り返し	基本的な文法を身に付ける、繰り返しの構文
28	Chapter6 オブジェクト	DOM要素の操作を学ぶ
29	Chapter6 オブジェクト	DOM要素の操作を学ぶ
30	Chapter6 オブジェクト	DOM要素の操作を学ぶ
31	Chapter6 オブジェクト	DOM要素の操作を学ぶ
32	Chapter7 イベント	要素に関連するイベントの操作方法を学ぶ
33	Chapter7 イベント	要素に関連するイベントの操作方法を学ぶ
34	Chapter9 JQuery	jQuery を使ったプログラム、DOM操作
35	Chapter9 JQuery	jQuery を使ったプログラム、DOM操作
36	Chapter9 JQuery	jQuery を使ったプログラム、DOM操作
37	Chapter9 JQuery	jQuery を使ったプログラム、DOM操作、ツールを使った開発方法
38	Chapter9 JQuery	jQuery のプラグインを使った実践
39	Chapter9 JQuery	演習(HTML/JavaScript)
40	Chapter9 JQuery	演習(HTML/JavaScript)
41	Chapter10 Web API	演習(HTML/JavaScript/WebAPI)
42	Chapter10 Web API	演習(HTML/JavaScript/WebAPI)
43	Chapter10 Web API	演習(HTML/JavaScript/WebAPI)
44	Chapter10 Web API	演習(HTML/JavaScript/WebAPI)
45	Chapter10 Web API	演習(HTML/JavaScript/WebAPI)
教科書・教材		
（教科書）：世界一わかりやすいHTML&CSSコーディングとサイト制作の教科書（技術評論社）、「本当によくわかるJavaScriptの教科書」（SBクリエイティブ）		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】：資料は学内ファイルサーバの所定の共有フォルダを介して電子データで配布する。必要に応じて印刷配布をおこなう。課題は指定された方法で期限までに提出する。【評価の観点】：HTML5・JavaScriptの習得度【評価項目（評価の方法）】：ペーパーテストの得点、提出物の得点、授業態度などから総合的に評価する。なお、欠席／遅刻／早退はその回数に応		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
アプリ開発		アプリ開発 【Androidアプリ演習】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	90回	6単位（180時間）	必修	石谷 京子、伊藤 陸人、鈴木 健太、橋本 祐史
科目のねらい				
スマートフォン／タブレットの出荷台数はすでにPCを越えており、これらを活用した業務システムの開発ニーズは今後も着実に増えていくと予想される。本科目では、Java言語によるAndroidネイティブアプリ開発技術を演習を通して習得する。さらに、オリジナルのAndroidアプリ企画・プロトタイプ開発をおこなう。				
授 業 の 概 要				
統合開発環境Android Studio上のJava言語によってAndroidネイティブアプリが開発できる技術知識を演習を通して習得する。／リファレンスマニュアルやAndroidアプリ開発に関するblog記事などを調べてそのコードを使うことができる技術知識を実機演習を通して習得する。／外部コンテストに向けて、3～4人のグループを組みAndroidアプリを作成する。				
授業終了時の到達目標				
Androidネイティブアプリが開発できる技術知識を習得すること。／外部コンテストに向けて、アプリの企画および制作を行うこと。／また、作成したアプリのプレゼンテーションを行うこと。				
回	テ – マ	内 容		
1	Android学習 #01	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明（30分）／1年のAndroid開発復習		
2	Android学習 #02	1年のAndroid開発復習		
3	Android学習 #03	1年のAndroid開発復習		
4	Android学習 #04	1年のAndroid開発復習		
5	Android学習 #05	FirebaseCloudFirestoreを利用したAndroidプログラミングを学習		
6	Android学習 #06	FirebaseCloudFirestoreを利用したAndroidプログラミングを学習		
7	Android学習 #07	FirebaseAuthenticationを利用したAndroidプログラミングを学習		
8	Android学習 #08	FirebaseAuthenticationを利用したAndroidプログラミングを学習		
9	Android学習 #09	JSON形式データを操作するAndroidプログラミングを学習		
10	Android学習 #10	JSON形式データを操作するAndroidプログラミングを学習		
11	Android学習 #11	非同期処理を利用するためのAndroidプログラミングを学習		
12	Android学習 #12	非同期処理を利用するためのAndroidプログラミングを学習		
13	Android学習 #13	GoogleMapsを利用するためのAndroidプログラミングを学習		
14	Android学習 #14	GoogleMapsを利用するためのAndroidプログラミングを学習		
15	考查	学習した内容に関する試験		
16	考查	学習した内容に関する試験		
17	チーム開発準備 #01	開発チームの決定及び、開発の準備		
18	チーム開発準備 #01	開発チームの決定及び、開発の準備		
19	チーム開発準備 #02	アプリのアイデア出し		
20	チーム開発準備 #02	アプリのアイデア出し		
21	チーム開発準備 #03	アプリのアイデア出し		
22	チーム開発準備 #03	アプリのアイデア出し		
23	チーム開発準備 #04	アイデアまとめ		

回	テ　　マ	内　　　容
24	チーム開発準備 #05	アイデアまとめ
25	チーム開発準備 #06	チーム相互レビュー#1
26	チーム開発準備 #07	アプリのアイデア出し
27	チーム開発準備 #08	アプリのアイデア出し
28	チーム開発準備 #09	アイデアまとめ
29	チーム開発準備 #10	アイデアまとめ
30	チーム開発準備 #11	チーム相互レビュー#2
31	チーム開発準備 #12	企画プレゼン準備
32	チーム開発準備 #13	企画プレゼン準備
33	チーム開発準備 #14	リハーサル、企画プレゼン準備
34	チーム開発準備 #15	リハーサル、企画プレゼン準備
35	企画プレゼン	プレゼンテーション／企画案・資料の見直し
36	企画プレゼン	プレゼンテーション／企画案・資料の見直し
37	アプリ開発#01	作品の制作
38	アプリ開発#02	作品の制作
39	アプリ開発#03	作品の制作
40	アプリ開発#04	作品の制作
41	アプリ開発#05	作品の制作
42	アプリ開発#06	作品の制作
43	アプリ開発#07	作品の制作
44	アプリ開発#08	作品の制作
45	アプリ開発#09	作品の制作
46	アプリ開発#10	作品の制作
47	アプリ開発#11	作品の制作
48	アプリ開発#12	作品の制作
49	アプリ開発#13	作品の制作
50	アプリ開発#14	作品の制作
51	アプリ単体テスト#01	作品の単体テスト
52	アプリ単体テスト#02	作品の単体テスト
53	アプリ単体テスト#03	作品の単体テスト
54	アプリ単体テスト#04	作品の単体テスト
55	アプリ結合テスト#01	分担作成したコードのマージ
56	アプリ結合テスト#02	分担作成したコードのマージ

回	テ ー マ	内 容
57	アプリ結合テスト#03	作品の画面・機能の結合テスト
58	アプリ結合テスト#04	作品の画面・機能の結合テスト
59	アプリ結合テスト#05	作品の画面・機能の結合テスト
60	アプリ結合テスト#06	作品の画面・機能の結合テスト
61	アプリ総合テスト#01	シナリオに沿ったテストの実施
62	アプリ総合テスト#02	シナリオに沿ったテストの実施
63	アプリ総合テスト#03	シナリオに沿ったテストの実施
64	アプリ総合テスト#04	シナリオに沿ったテストの実施
65	アプリブラッシュアップ#01	改善点の洗い出し
66	アプリブラッシュアップ#02	改善の実施
67	アプリブラッシュアップ#03	改善の実施
68	アプリブラッシュアップ#04	改善の実施
69	アプリブラッシュアップ#05	改善の実施
70	アプリブラッシュアップ#06	改善の実施
71	プレゼン資料作成#01	発表用の資料作成
72	プレゼン資料作成#02	発表用の資料作成
73	プレゼン資料作成#03	発表用の資料作成
74	プレゼン資料作成#04	発表用の資料作成
75	プレゼン資料作成#05	発表用の資料作成
76	プレゼン資料作成#06	発表用の資料作成
77	模擬プレゼン	アプリ制作終了／プレゼン資料作成
78	模擬プレゼン	アプリ制作終了／プレゼン資料作成
79	最終リハーサル	発表リハーサルを実施する
80	最終リハーサル	発表リハーサルを実施する
81	最終リハーサル フィードバック	リハーサルの振り返り、フィードバックネタのまとめ
82	最終リハーサル フィードバック	資料へのフードバック。発表の練習
83	コンテスト応募(1年次)	コンテストの応募要項にしたがい、制作アプリのドキュメント作成・応募
84	コンテスト応募(1年次)	コンテストの応募要項にしたがい、制作アプリのドキュメント作成・応募
85	コンテスト応募(2年次)	コンテストの応募要項にしたがい、制作アプリのドキュメント作成・応募
86	コンテスト応募(2年次)	コンテストの応募要項にしたがい、制作アプリのドキュメント作成・応募
87	最終プレゼン	検討した資料のプレゼンテーションを実施する
88	最終プレゼン	検討した資料のプレゼンテーションを実施する
89	振り返り	授業を振り返る

回	テ　　マ	内　　　容
90	振り返り	授業を振り返る
教科書・教材		
プリント（授業内で配布）、ノートパソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】：資料は学内ファイルサーバの所定の共有フォルダを介して電子データで配布する。必要に応じて印刷配布をおこなう。／課題は指定された方法で期限までに提出する。／【評価の観点】：Androidネイティブアプリ開発に関する基本的な技術知識の習得度。／グループのメンバとして主体的に協力参加し、チームワークでの成果に貢献したか。／発展的・応用的な課題に対し		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
アプリ開発		アプリ開発 【Webアプリ（前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	30回	2単位（60時間）	必修	酒向 勝也、鈴木 健太
科目のねらい				
ネットワークを通してのアプリケーションを操作する側（クライアント）、サービスを提供する側（サーバ）とのデータのやり取りの仕組みを学び、実際にデータ交換ができるようになるために必要な知識を習得します。				
授 業 の 概 要				
(1)XAMPPを通して、サーバの仕組み・設定・管理方法を身につける。(2)PHPを使って生成する方法を身につける。(3)SQLの仕組みを働きを身につけ、PHPを通してHTMLとの連携を習得する。				
授業終了時の到達目標				
PHPによる動的ページ（HTML＋CSS)の作成。SQLを利用し、PHPによる動的ページの作成。サーバ上での作業・管理方法の習得。				
回	テ ー マ		内 容	
1	授業の趣旨の説明 PHPとは何かの説明 環境構築		■科目の狙い，評価基準についての説明。 ■Lesson1 01 XAMPPでPHPの実行環境を準備する 02 PHPとは 03 PHPが動く仕組み	
2	PHPの基礎学習		■Lesson2 01 変数を使う 02 算術演算子 03 文字列演算子	
3	PHPの基礎学習		■Lesson2 04 条件によって処理を変える	
4	PHPの基礎学習		■Lesson2 05 if～elseによる複数の条件分岐	
5	PHPの基礎学習		■Lesson2 05 if～elseによる複数の条件分岐 06 処理を繰り返す	
6	PHPの基礎学習		■Lesson2 06 処理を繰り返す 07 配列とループ処理	
7	PHPの基礎学習		■Lesson2 07 配列とループ処理	
8	PHPの基礎学習		■Lesson2 08 2次元配列を扱う	
9	PHPの基礎学習		■Lesson2 09 PHPとHTMLを共存させる 10 includeとrequireで別ファイルを読み込む 11 関数を使う	
10	PHPの基礎学習		■Lesson2 11 関数を使う	
11	PHPの基礎学習 PHPで簡単なWebアプリケーションを作成		■Lesson2 11 関数を使う ■Lesson3 01 CSVファイルを読み込む 02 CSVファイルのデータを1件ずつ処理する	
12			■Lesson3 02 CSVファイルのデータを1件ずつ処理する 03 クロスサイトスクリプティング(XSS)の対策を行う	

回	テ ー マ	内 容
13	PHPで簡単なWebアプリケーションを作成	■Lesson3 03 クロスサイトスクリプティング(XSS)の対策を行う 04 よく使う処理を関数化する 05 適性体重のアプリ① 適性体重を計算して表示する
14	PHPで簡単なWebアプリケーションを作成	■Lesson3 05 適性体重のアプリ① 適性体重を計算して表示する 06 適性体重のアプリ② 追加機能とXSS対策
15	PHPで簡単なWebアプリケーションを作成	■Lesson3 06 適性体重のアプリ② 追加機能とXSS対策 07 APIを利用したアプリ① 郵便番号検索プログラム
16	PHPで簡単なWebアプリケーションを作成	■Lesson3 06 適性体重のアプリ② 追加機能とXSS対策 07 APIを利用したアプリ① 郵便番号検索プログラム
17	PHPで簡単なWebアプリケーションを作成	■Lesson3 07 APIを利用したアプリ① 郵便番号検索プログラム 08 APIを利用したアプリ② 郵便番号のバリデーション
18	PHPで簡単なWebアプリケーションを作成 データベースの作成	■Lesson3 08 APIを利用したアプリ② 郵便番号のバリデーション ■Lesson4 01 データベースについて 02 MySQLでデータベースを作成する準備
19	データベースの作成	■Lesson4 03 SQL文でデータベースを操作する
20	データベースの作成 データベースと連携したWebアプリケーションの制作	■Lesson4 03 SQL文でデータベースを操作する ■Lesson5 01 PHPとデータベースを連携する
21	データベースと連携したWebアプリケーションの制作	■Lesson5 01 PHPとデータベースを連携する 02 PHPでデータを表示しよう 03 PHPでデータを追加する
22	データベースと連携したWebアプリケーションの制作	■Lesson5 03 PHPでデータを追加する 04 入力内容のバリデーションを行う
23	データベースと連携したWebアプリケーションの制作	■Lesson5 04 入力内容のバリデーションを行う 05 データベース接続処理を関数化する 06 データを更新する仕組みを作成する
24	データベースと連携したWebアプリケーションの制作	■Lesson5 06 データを更新する仕組みを作成する 07 更新用の入力フォームを表示する
25	データベースと連携したWebアプリケーションの制作	■Lesson5 07 更新用の入力フォームを表示する 08 データの更新を行う 09 プログラムの共通部分を別ファイル化する
26	データベースと連携したWebアプリケーションの制作 ログイン処理とセッション	■Lesson5 09 プログラムの共通部分を別ファイル化する ■Lesson6 01 データベースにユーザを登録する 02 ログイン処理を行う

回	テ ー マ	内 容
27	ログイン処理とセッション	■Lesson6 02 ログイン処理を行う 03 ログイン時のみ操作できるようにする 04 トークンを利用してCSRF対策を行う
28	Buffer	Buffer
29	考査	筆記、プログラム
30	考査	筆記、プログラム及び復習
教科書・教材		
初心者からちゃんとしたプロになるPHP基礎入門 （柏岡秀男、エムディエヌコーポレーション出版） ノートパソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
ソースコードの提出状況と正答状況、筆記試験の正答状況、実技試験の正答状況、授業への取組や積極性、レポートの内容と提出状況により評価を行う。なお、遅刻／早退／欠席により減点もある。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
選択科目		選択科目 【英会話（前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	30回	2単位（60時間）	必修選択	トンブソン アイファン
科目のねらい				
少子高齢化が進む日本。日本国内という閉じた商圈だけを想定せず、海外に視野を向けてビジネス展開することが当然の企業戦略となっている。そして多くの外国人が、英語を世界共通語として学んでいる現状がある。本科目では、英語でのコミュニケーション実習を通じて、基本的な英会話能力を習得する。				
授 業 の 概 要				
1・初心者向けの教材を使い、基礎英語の文法と言葉についての理解を深める。2・実践的な英語のコミュニケーション力を身に付ける。				
授業終了時の到達目標				
定めた話題に関して、2以上の表現で自分と他人の基本情報、食べ物、過去の出来事、未来の計画について簡単に説明できる。レストランでの注文また買い物の基本会話は最初から最後まで自然に終える。道案内と行先の提案について聞かれる質問に応じて長い間を置かずに簡単に返事できる。実際の会話にすぐに理解がきない言葉に出会った場合に、理解を求める表現を長い間を置かずに利用できる。				
回	テ ー マ		内 容	
1	導入・初対面の会話		・授業の主旨を説明する。・英語の予備知識を用いて、初対面の会話における目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には30秒以上の初対面の会話に参加できる。	
2	授業中の英語		・授業の開始、出席確認、プリント配布など、授業運営において最も頻繁に利用される目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には定めた場面の中で英語授業に英語で参加できる。	
3	出身の詳細（1）		・出身について説明する場合、地図上の位置、全体の印象と代表的な特徴を合わせて教える目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には4 5秒以上の初対面の会話に参加できる。	
4	出身の詳細（2）		・出身について説明する場合、地図上の位置、全体の印象と代表的な特徴を合わせて教える目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には4 5秒以上の初対面の会話に参加できる。	
5	就学状況と雇用状況（1）		・自分実際の就学（学年、部門など）と雇用状況（アルバイト）を説明するフレーズをペア会話形式で練習する。・最後には以前の講座で練習したフレーズも用いて、60秒分秒以上の自己紹介ができる。	
6	就学状況と雇用状況（2）		・自分実際の就学（学年、部門など）と雇用状況（アルバイト）を説明するフレーズをペア会話形式で練習する。・最後には以前の講座で練習したフレーズも用いて、60秒分秒以上の自己紹介ができる。	
7	趣味・暇つぶし（1）		・「like」以外の言葉を利用して、暇な時に楽しめる活動（テレビを見る、SNSを見る、など）また趣味（絵を描く、楽器演奏、など）を説明する目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には1分2 0秒以上の初対面の会話に参加できる	
8	趣味・暇つぶし（2）		・「like」以外の言葉を利用して、暇な時に楽しめる活動（テレビを見る、SNSを見る、など）また趣味（絵を描く、楽器演奏、など）を説明する目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には1分2 0秒以上の初対面の会話に参加できる	
9	キャッチボール（1）		・「趣味・暇つぶし」のテーマ容を踏まえて、会話を続けさせるキャッチボールの3種類フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には好みに関する会話を1分以上に参加できる。	
10	キャッチボール（2）		・「趣味・暇つぶし」のテーマ容を踏まえて、会話を続けさせるキャッチボールの3種類フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には好みに関する会話を1分以上に参加できる。	
11	日常活動（1）		・頻度と時間的などの条件を表すフレーズを用いて、様々な日常の活動について説明する目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には日常活動について3 0秒以上の説明できる。	
12	日常活動（2）		・頻度と時間的などの条件を表すフレーズを用いて、様々な日常の活動について説明する目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には日常活動について3 0秒以上の説明できる。	

回	テ ー マ	内 容
13	ワード・スキル（１）	・辞書で調べずにその場で相手にIT略語とソーシャルメディア上のスラングの意味を尋ねて練習する。
14	ワード・スキル（２）	・辞書で調べずにその場で相手にIT略語とソーシャルメディア上のスラングの意味を尋ねて練習する。
15	お勧め（１）	・相手の趣味・暇つぶしを尋ねた上に、テンションの度合いに合わせてお勧めの目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には相手の発言に応じて30秒程度のお勧めの会話に参加できる。
16	お勧め（２）	・相手の趣味・暇つぶしを尋ねた上に、テンションの度合いに合わせてお勧めの目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には相手の発言に応じて30秒程度のお勧めの会話に参加できる。
17	食べ物（１）	・「お勧め」のテーマを踏まえて、和食を例にして食べ物の材料、作り方と味の説明をペア会話形式で練習する。・最後には相手の発言に応じて45秒程度の食べ物のお勧めの会話に参加できる。
18	食べ物（２）	・「お勧め」のテーマを踏まえて、和食を例にして食べ物の材料、作り方と味の説明をペア会話形式で練習する。・最後には相手の発言に応じて45秒程度の食べ物のお勧めの会話に参加できる。 ・「お勧め」のテーマを踏まえて、和食を例にして食べ物の材料、作り方と味の説明をペア会話形式で練習する。・最後には相手の発言に応じて45秒程度の食べ物のお勧めの会話に参加できる。
19	カジュアル会話（１）	・「How are you today?」「I'm fine.」との以外の表現を利用して、親しい知り合いとの会話に向けた挨拶の目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には会話を親しく開始して、自ら会話を丁寧に遮て、30秒以上のカジュアル会話に参加できる。
20	カジュアル会話（２）	・「How are you today?」「I'm fine.」との以外の表現を利用して、親しい知り合いとの会話に向けた挨拶の目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には会話を親しく開始して、自ら会話を丁寧に遮て、30秒以上のカジュアル会話に参加できる。
21	最近の出来事（１）	・「カジュアル会話」のテーマを振り返って、最近の出来事に関する目的フレーズをペア会話形式で練習する。・具体的な内容を取り上げて、フォロー質問も練習する。・最後には1分以上のカジュアル会話に参加できる。
22	最近の出来事（２）	・「カジュアル会話」のテーマを振り返って、最近の出来事に関する目的フレーズをペア会話形式で練習する。・具体的な内容を取り上げて、フォロー質問も練習する。・最後には1分以上のカジュアル会話に参加できる。
23	未来の計画（１）	・「I will」以外の表現を利用して、確定と不確定な計画のフレーズをペア会話形式で練習する。・最後には未来の計画が取り上げられた1分以上のカジュアル会話に参加できる。
24	未来の計画（２）	・「I will」以外の表現を利用して、確定と不確定な計画のフレーズをペア会話形式で練習する。・最後には未来の計画が取り上げられた1分以上のカジュアル会話に参加できる。
25	総合復習（１）	・学期に渡って全部のテーマを振り返って、応用な活動で復習する。
26	総合復習（２）	・学期に渡って全部のテーマを振り返って、応用な活動で復習する。
27	期末ペーパー・テスト	・期末のペーパー・テストを実施する。
28	期末スピーキング・テスト	・期末のスピーキング・テストを実施する。
29	英語能力試験	・トライデントを卒業する前に、総合英語能力の向上を計ることを目的にして「Oxford English Placement Test」を実施する。
30	期末発表プロジェクト	・Poster Session形式での発表会を行う。
教科書・教材		

回	テ　　マ	内　　　容
English Central		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】：オンライン翻訳ツールに全部を任せずに、身に付いた英語を生かして自分の言葉でコミュニケーションをとる／／【評価の観点】：態度、改善、工夫／／【その他】：／／【評価項目（評価の方法）】：メッセージを効果的に伝える手段を身につけ、相手の真意を十分に理解する。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
選択科目		選択科目 【アルゴリズム（前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修選択	近藤 逸喜
科目のねらい				
より良いプログラムを作成するためには最適なアルゴリズムとデータ構造の選択をする必要がある。 そのためには、いろいろなアルゴリズムやデータ構造の仕組み（考え方）や特徴を理解していることが求められる。 基本的なアルゴリズムとデータ構造を理解するとともにC言語の文法を習得し、C言語でより良いプログラミングができるようになることを目指す。				
授 業 の 概 要				
【実務経験のある教員による授業科目】生産設備メーカーにて実務経験がある教員が担当。 配列、リスト構造、木構造、スタック、キューなどの特徴を知り、データの追加・参照・削除方法を学ぶ。 探索、ソートなどの基本的なアルゴリズムを理解する。 C言語の文法の習得とともに、いろいろなアルゴリズムやデータ構造をC言語を利用して実現する。				
授業終了時の到達目標				
配列、リスト構造、木構造、スタック、キューなどのデータ構造を理解し、C言語を利用してこれらのデータ構造に対するデータ処理（追加・参照・削除）を実現できる。 探索、ソートなどの基本的なアルゴリズムを理解し、C言語を利用して実現できる。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明（30分） 開発環境のインストールと使用方法		C言語開発環境インストール 動作確認	
2	C言語基礎 定数・変数・演算子		定数・変数とデータ型 四則演算子	
3	C言語基礎 条件分岐		等価演算子・関係演算子 条件判定方法	
4	C言語基礎 条件分岐		論理演算子 複合条件判定方法	
5	C言語基礎 繰り返し		後判定繰り返し 前判定繰り返し	
6	C言語基礎 繰り返し		多重ループ	
7	C言語基礎 配列		配列 配列の宣言 配列の参照 二次元配列の宣言 二次元配列の参照	
8	探索アルゴリズム		線形探索 二分探索	
9	C言語による探索アルゴリズムの実現		線形探索プログラム	
10	C言語による探索アルゴリズムの実現		二分探索プログラム	
11	ソートアルゴリズム		選択ソート	
12	C言語によるソートアルゴリズムの実現		選択ソート	
13	ソートアルゴリズム		バブルソート	
14	C言語によるソートアルゴリズムの実現		バブルソート	
15	ソートアルゴリズム		挿入ソート	
16	C言語によるソートアルゴリズムの実現		挿入ソート	

回	テ　　マ	内　　　容
17	C 言語基礎 文字列	C 言語の文字列の特徴 文字列操作
18	C 言語基礎 関数	関数の定義 関数呼び出し 引数 プロトタイプ宣言 再帰関数
19	スタック	スタックの理解 配列を用いたスタックの実現
20	逆ポーランド記法	スタックを利用して逆ポーランド記法の式を計算する方法 プログラム作成
21	キュー	キューの理解 配列を用いたキューの実現
22	リングバッファ	リングバッファの理解 配列を用いたリングバッファの実現
23	C 言語基礎 ポインタ	ポインタとは ポインタ変数の宣言 ポインタ変数の利用 ポインタを利用した配列参照
24	C 言語基礎 構造体	構造体の定義 構造体変数の宣言 構造体変数の参照
25	C 言語基礎 構造体	構造体へのポインタを利用して構造体を参照
26	線形リスト	リスト構造とは リストへのデータの追加・削除
27	リスト構造を用いたスタック	リスト構造を用いたスタックをプログラムで実現する
28	リスト構造を用いたキュー	リスト構造を用いたキューをプログラムで実現する
29	木構造	木構造とは 二分探索木とは 二分探索木へのデータの追加・削除 深さ優先探索・幅優先探索
30	木構造	二分探索木へのデータの追加・削除をプログラムで実現する
教科書・教材		
新・明解 C 言語　入門編　第 2 版（ソフトバンククリエイティブ） パソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【評価の観点】 C 言語の基本文法の理解度。 配列、リスト構造、木構造、スタック、キューなどデータ構造の理解度。		
その他		
【受講ルール等】 資料は学内ファイルサーバの所定の共有フォルダを介して電子データで配布する。必要に応じて印刷配布をおこなう。 課題は指定された方法で期限までに提出する。		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
選択科目		選択科目 【AI・データサイエンス（前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修選択	斎藤 雅宏
科目のねらい				
本講義は、データを活用した意思決定や問題解決のための理論的枠組みおよびその応用プロセス全体を抽象的かつ体系的に理解する。 多様な分野でのデータ活用に必要な基盤知識を習得し、解析手法の背景にある基本理念を把握することで将来的な高度技術習得への堅固な土台を構築する。				
授 業 の 概 要				
データサイエンスの基本概念および各種手法について講義と実習を組み合わせで学習する。 データ活用の必要性、教師あり学習、ディープラーニング、教師なし学習、レコメンデーション、数理最適化などを取り上げ、各章ごとに理論の解説と対応する実習を通して体系的な理解を深める。				
授業終了時の到達目標				
本講義修了時には、各分野で学んだ理論的背景を踏まえ、実際の問題に対して適切なモデルの選定、構築、評価が自律的に実施できる能力を獲得する。 講義と実習で得た知識を基にビジネス現場でのデータ分析課題に対して実践的なアプローチが可能となり、MDASHプログラム認定制度の基礎となるスキル習得につなげる。				
回	テ ー マ		内 容	
1	データサイエンスの意義		ビジネスにおけるデータ活用の必要性や基礎概念を紹介 データサイエンスの意義と定義について	
2	データサイエンスの意義		ビジネスにおけるデータ活用の必要性や基礎概念を紹介 データサイエンスの意義と定義について	
3	技術概観と手法概要		AI・データサイエンス各技術の特徴や利用分野、基礎手法の概観 講義内容の全体像を把握し、学習の方向性を定める	
4	技術概観と手法概要		AI・データサイエンス各技術の特徴や利用分野、基礎手法の概観 講義内容の全体像を把握し、学習の方向性を定める	
5	教師あり学習（回帰）基礎		回帰問題の基本概念と教師あり学習の流れ 需要予測などのビジネス事例を通して理論と実践	
6	教師あり学習（回帰）基礎		回帰問題の基本概念と教師あり学習の流れ 需要予測などのビジネス事例を通して理論と実践	
7	統計と可視化の基礎		データの傾向把握に必要な基本統計量と、ヒストグラムや棒グラフ等の可視化手法	
8	統計と可視化の基礎		データの傾向把握に必要な基本統計量と、ヒストグラムや棒グラフ等の可視化手法	
9	線形回帰モデル理論		線形回帰の基本概念と、単回帰・重回帰の手法 需要予測の実務応用例を交え理論的背景	
10	線形回帰モデル理論		線形回帰の基本概念と、単回帰・重回帰の手法 需要予測の実務応用例を交え理論的背景	
11	線形回帰実践演習		Excelデータを活用して、POSデータから特徴量生成や予測モデル構築の流れを実践	
12	線形回帰実践演習		Excelデータを活用して、POSデータから特徴量生成や予測モデル構築の流れを実践	
13	分類モデル理論		ロジスティック回帰モデルを中心に分類問題の基本概念と手法 ユーザーターゲティング事例を通して理論と実践の接点を理解	
14	分類モデル理論		ロジスティック回帰モデルを中心に分類問題の基本概念と手法 ユーザーターゲティング事例を通して理論と実践の接点を理解	
15	分類実践演習		Excelを用いてユーザーデータの確認から予測結果および評価指標の算出を実施	

回	テ　　マ	内　　　　容
16	分類実践演習	Excelを用いてユーザーデータの確認から予測結果および評価指標の算出を実施
17	ディープラーニング理論	ニューラルネットワークの基本構造と、CNNを活用した画像解析の理論
18	ディープラーニング理論	ニューラルネットワークの基本構造と、CNNを活用した画像解析の理論
19	画像解析実践演習	Excelデータを利用し、画像データの前処理からCNNによる予測までの一連の流れ。理論内容を動作を通して理解を深める
20	画像解析実践演習	Excelデータを利用し、画像データの前処理からCNNによる予測までの一連の流れ。理論内容を動作を通して理解を深める
21	クラスタリング理論	教師なし学習手法の一つ、k-means法の原理と応用事例 データのグループ分け手法を理論的に理解
22	クラスタリング理論	教師なし学習手法の一つ、k-means法の原理と応用事例 データのグループ分け手法を理論的に理解
23	クラスタリング実践演習	Excelデータを用い、購入履歴から特徴量抽出およびクラスタリングを実施
24	クラスタリング実践演習	Excelデータを用い、購入履歴から特徴量抽出およびクラスタリングを実施
25	レコメンデーション理論と実践	推薦システムの基礎理論と、ユーザー嗜好のベクトル化や類似度計算の方法。個別ユーザーへの提案手法の体験
26	レコメンデーション理論と実践	推薦システムの基礎理論と、ユーザー嗜好のベクトル化や類似度計算の方法。個別ユーザーへの提案手法の体験
27	数理最適化による利益最大化	最適化の基本概念と数理モデル構築手法 単価と利益の関係モデリングや複数商品の最適化シミュレーション
28	数理最適化による利益最大化	最適化の基本概念と数理モデル構築手法 単価と利益の関係モデリングや複数商品の最適化シミュレーション
29	総復習と期末試験	講義内容を振り返り、重要ポイントを再確認する総復習 理解度・実践力を評価するための試験を実施
30	総復習と期末試験	講義内容を振り返り、重要ポイントを再確認する総復習 理解度・実践力を評価するための試験を実施
教科書・教材		
ビジネスの現場で使えるAI&データサイエンスの全知識（できるビジネス）インプレスブック ISBN:9784295013631		
評価項目（評価の方法）		評価率
評価の観点		
【受講ルール等】：課題は指定された方法で期限までに提出する。 【評価の観点】：提出物の内容の正しさ，グラフの分かりやすさ，知識の理解度。 【評価の方法】：提出した課題の得点、授業態度などを重み付けして総合的に評価する。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
選択科目		選択科目 【CG素材制作（前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修選択	上田 賢次
科目のねらい				
情報処理系学科のアプリ制作であっても、著作権フリーのCG素材ばかりを利用するだけでなく、CG素材を自作できるようになると表現力が増す。本科目は、無料で使用できるオンラインソフトオープンソース系の画像ソフトを使用して、Websiteやスマートフォンアプリ開発で使用する各種のオリジナルCG素材を作成するための技法を習得する。				
授 業 の 概 要				
ドロー系とペイント系のソフトウェアをインストールしアプリ開発に役立つ素材を作成する。ドロー系ソフトウェア（Inkscape）とペイント系ソフトウェア（GIMP）のの基本操作を学び、簡単なCG素材制作を行う。				
授業終了時の到達目標				
ドロー系ソフト（Inkscape）でモノグラム、イラスト、ピクトグラム、地図、ロゴを作るスキルを習得。ペイント系ソフト（GIMP）で画像補正、画像加工、コラージュ、テキスチャー、ブラシ、パターン、LINEスタンプを作るスキルを習得。				
回	テ ー マ		内 容	
1	CG素材の概要		CG素材とは。アプリケーションの種類について。ドロー系フリーアプリInkscapeをインストール。グループ分けして、リンキンボム	
2	ドロー系アプリの基本操作		Inkscapeの基本操作。自分のイニシャルによるオリジナルモノグラム作成。→モノグラム試作	
3	色と図形		モノグラムと図形を組み合わせカラーリング展開。→モノグラムカラー作成	
4	シンボルマークのトレース		自分の家の家紋をInkscapeを使用してトレースを行う。さらにカラーリング展開。→家紋トレース作成	
5	イラストのトレース		Inkscapeのペンツールや図形ツールのスキルアップ。→キャラクタートレース作成	
6	動物イラスト		図形ツールやペンツールを使ったイラスト。動物写真を見てオリジナルイラストを描く。→イラスト作成	
7	ピクトグラムとは		多くの人々へ瞬時に意味が伝わるピクトグラム(絵文字)を理解する。→ピクトグラム1作成	
8	ピクトグラム応用		文字とピクトグラムを組み合わせた注意喚起表現。→文字とイラスト作成	
9	地図の必要性		瞬時に目的地を知らせるための、簡略化された地図の作り方を理解する。→地図1作成	
10	地図		40mm角の限られたスペースの中に、一目でわかりやすくシンプルな表現を目指します。→地図2作成	
11	図形		矩形、円、多角形、星形、ペン、グラデーション、パターン、変形ツールなどの図形ツールを使ってボタン作成のスキルアップ。→ボタン1作	
12	アイコン		アプリアイコンのデザイン変更。→アイコン作成	
13	ロゴタイプについて		カラー（明度、彩度）について。Inkscapeで文字入力し編集機能を活用したオリジナルロゴ表現を学ぶ。→ロゴタイプ1作成	
14	ロゴタイプ		タイトルのデザイン変更。→ロゴタイプ作成	
15	写真について		デジカメ（またはスマホカメラ）の機能を理解する。オート撮影では表現できない特徴を知る。	
16	写真撮影		教室内でバナー背景を撮影する。→素材撮影とモノグラムの組み合わせ。 ※宿題→バナー用背景撮影	
17	ペイント系アプリの基本操作		ペイント系フリーアプリGimpをインストール。基本操作を学ぶ。ビットマップ画像（jpg画像）の補正。→Gimpの基本	

回	テ ー マ	内 容
18	バナー	※宿題の背景写真を使用し、企業（店舗）ロゴに適したバナーを作る。 →バナー作成
19	画像の選択	ビットマップ画像より各種選択ツールを使用し被写体を選択。→画像の選択
20	コラージュ	複数の被写体貼り付け一枚の画像を創作する。→コラージュ作成
21	フォトレタッチ	写真の切り抜き合成、色変え、不要な部分を消すなどの修正加工。→フォトレタッチ
22	website素材	website作成に必要な画像パーツを指定したサイズで作る。→websiteの素材作成
23	テキストチャ	パターン、ブラシ、グラデーションなどを使ってオリジナル表現を目指します。→テキストチャ作成
24	文字	文字に加工を施しイメージの幅を広げます。→タイトル文字入力 一般常識テスト
25	文字とイラスト	文字に加工を施しイメージの幅を広げます。→タイトル文字入力 一般常識テスト
26	作品制作1	オリジナルLINEスタンプ制作1
27	作品制作2	オリジナルLINEスタンプ制作2
28	作品制作3	オリジナルLINEスタンプ制作3
29	プレゼン1	プレゼンテーション（発表）企画意図と制作過程をプロジェクターに映して発表。
30	プレゼン2	プレゼンテーション（発表）企画意図と制作過程をプロジェクターに映して発表。
教科書・教材		
Gimp、Inkscapeなどフリーウェアのマニュアルサイト		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】資料は学内ファイルサーバの所定の共有フォルダを介して電子データで配布する。必要に応じて印刷配布をおこなう。課題は学内ファイルサーバの所定の共有フォルダに提出する。必要に応じて、用紙での提出も実施する。		
【評価の観点】：CGやデザインに関する基礎知識が習得できているか。各種ソフトウェアの基本操作が習得できているか。オリジナル		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
選択科目		選択科目 【FP（2年前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修選択	池田 若男
科目のねらい				
社会人になって自分でお金を稼ぐようになると、限られた収入の中で支出をコントロールして生活しなければなりません。この授業では、税や保険の仕組み・資産運用などお金に関する基本的な知識を幅広く身に着けて、豊かなライフプランを立てられるようにすることをねらいとしています。				
授 業 の 概 要				
テキストと補助教材を中心に、お金の6つの機能（1）稼ぐ（2）納める（3）貯める（4）使う（5）備える（6）増やすの各テーマについて詳しく解説していきます。また、テストの実施や課題の出題によって学生が正しく理解できているかを確認します。				
授業終了時の到達目標				
お金についての感性がレベルアップしているはずです。テレビ・インターネットのお金に関するニュースにも敏感になっていることでしょう。人生には病気やケガ・失業などさまざまなリスクがあります。こうしたリスクに備えるための知識が身についていることを目標とします。				
回	テ ー マ	内 容		
1	給与明細・社会保険・所得税	給与明細の見方を解説し、社会保険・所得税のしくみについて理解してもらう。		
2	ライフプラン	テキストとライフプランの資料を使って、人生80年のライフプランの立て方を解説する。		
3	年末調整・源泉徴収票	年末調整のしかた、源泉徴収票の見方について解説する。		
4	確定申告	医療費控除の確定申告申請シミュレーションをする。		
5	マネープラン	家計簿の話からマンスリーのマネープランを立てて貯蓄額を考えてもらう。		
6	銀行のしくみ	銀行の仕組みを解説する。定期預金の利息、手数料のちがいを調べる。		
7	金利	単利・複利・利回りの公式を説明し、計算シミュレーションをする。		
8	カードローン	クレジットカード・デビットカードについて解説し、カードローン・キャッシングの危険性を理解してもらう。		
9	住宅ローン（1）	住宅ローン・抵当権・登記について解説する。		
10	住宅ローン（2）	3種類の金利タイプを説明し、フラット35での借り入れを想定しての返済シミュレーションをする。		
11	住宅ローン（3）	繰り上げ返済・住宅ローン控除について解説する。		
12	生命保険	生命保険の4タイプについて解説する。		
13	医療保険	公的医療保険と民間医療保険について解説する。		
14	損害保険（1）	損害保険の種類としくみについて解説する。		
15	損害保険（2）	火災保険と自動車保険の掛金シミュレーションをする。		
16	債券	国債・地方債・社債の購入シミュレーションをする。		
17	為替（1）	為替相場について解説をし、円相場の長期・短期の推移を確認する。		
18	為替（2）	外貨預金、外貨建てMMFについて解説する。		
19	投資信託	投資信託の選び方を説明し、日本株インデックス型の購入シミュレーションをする。		
20	株式投資（1）	株式投資の基本事項について解説する。ネット口座開設のシミュレーションをする。		
21	株式投資（2）	株価の見方、株主総会、配当金について解説する。		
22	株式投資（3）	食品株・小売株の中から1社ずつ選んで株式購入のシミュレーションをする。		

回	テ ー マ	内 容
23	NISA、ゴールド	NISA・つみたてNISAおよびゴールド取引について解説する。
24	年金（１）	国民年金・厚生年金について解説する。
25	年金（２）	確定拠出年金（企業型・iDeCo）について解説する。
26	相続（１）	法定相続人・法定相続分・遺留分について解説する。
27	相続（２）	遺言書の作成について解説する。相続税の計算シミュレーションをする。
28	贈与	贈与税について解説する。
29	総復習（１）	前半で学習した内容の総復習をする。
30	総復習（２）	後半で学習した内容の総復習をする。
教科書・教材		
お金の超基本、サクサクわかる資産運用と証券投資、ライフプラン情報ブック、銀行の金融商品・サービス		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
就職研究（前期）		就職研究（前期）	2025/前期	講義（認定）
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修	木下 稔、松尾 源
科目のねらい				
最終学年は、それぞれが目標とする就職活動を学生個々人で主体的に行動する一年間である。本科目では、個々の学生の就職活動の状況を把握し、効果的に就活を進めるための総合的サポートをおこなう。（就活相談，自己分析，企業研究，履歴書添削，筆記試験対策，面接対策など）				
授 業 の 概 要				
学生が効果的に就職活動を進めるためのサポートを行う。（就活相談，自己分析，企業研究，履歴書添削，筆記試験対策，面接対策など。社会人として必要なマナー・モラルを身につける。				
授業終了時の到達目標				
卒業後の進路について自分自身で考え、就職活動をする。早期に企業からの内定を獲得する。				
回	テ ー マ	内 容		
1	科目の狙い/到達レベル/講義計画等の説明（30分）。就職活動のルール確認。	報告書の記入方法，公欠の取り方など，就職活動全般にかかわるルールの確認。		
2	就職活動における個別対策	企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談		
3	就職活動における個別対策	企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談		
4	就職活動における個別対策	企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談		
5	就職活動における個別対策	企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談		
6	就職活動における個別対策	企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談		
7	就職活動における個別対策	企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談		
8	就職活動における個別対策	企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談		
9	就職活動における個別対策	企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談		
10	就職活動における個別対策	企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談		
11	就職活動における個別対策	企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談		
12	就職活動における個別対策	企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談		
13	就職活動における個別対策	企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談		
14	就職活動における個別対策	企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談		
15	就職活動の振り返り	企業研究とエントリー，履歴書やエントリーシートの作成，作文「前期の就職活動を振り返って」(A4用紙 1 枚程度)		
教科書・教材				
就職ガイドブック、パソコンー式				
評価項目（評価の方法）				評価率
絶対評価				100%
評価の観点				
[受講ルール等]：課題提出は期限を厳守すること。原則、期限後の提出は成績評価の対象にしない。弱音を吐かず、前向きに授業に参加すること。				
[評価の観点]：卒業後の進路を決めるために活動しているか。内定を獲得するための企業研究や対策をしているか。				
その他				

回	テ - マ	内 容

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
選択科目		選択科目 【ビジネス会計（前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修選択	横山 武
科目のねらい				
会計の基本や基準を学習し、会計システムを必要とする顧客とのコミュニケーション能力を高めること。				
授 業 の 概 要				
(1)財務諸表の読み方 (2)複式簿記の仕組み 仕訳と転記 (3)試算表の作成 (4)決算業務 (5)財務諸表の作成 (6)会計基準 (7)経理部門等の業務知識				
授業終了時の到達目標				
企業など組織の活動を貨幣額にもとづいて計算・分類・記録・管理・報告・分析する手法を知り、これまでに学んだITのノウハウにそれを組み合わせることにより、企業等が必要とする要件をしっかりと汲み取ることができ、また、それに応じた的確な提案ができるようになる。				
回	テ ー マ		内 容	
1	会計知識の必要性		社会におけるITの知識と会計の知識との結びつきを講師個人の経験に基づき解説する。また、簿記会計の目的の一つである財務諸表がどのような書類であるかを学習する。	
2	簡便な簿記一巡		企業の活動（取引）から書類（財務諸表）の作成までの一連の流れを学習する。	
3	営業取引		商品売買関連と資金関連の会計処理を学習する。	
4	営業取引		商品売買関連と資金関連の会計処理を学習する。	
5	営業取引		資金関連の会計処理を学習する。	
6	営業取引		資金関連の会計処理を学習する。	
7	営業取引		固定資産関連と債権債務関連の会計処理を学習する。	
8	営業取引		固定資産関連と債権債務関連の会計処理を学習する。	
9	営業取引		債権債務関連の会計処理を学習する。	
10	営業取引		債権債務関連の会計処理を学習する。	
11	帳簿組織		簿記の根幹を成す様々な帳簿への記入方法を学習する。	
12	帳簿組織		簿記の根幹を成す様々な帳簿への記入方法を学習する。	
13	帳簿組織		簿記の根幹を成す様々な帳簿への記入方法を学習する。	
14	帳簿組織		簿記の根幹を成す様々な帳簿への記入方法を学習する。	
15	試算表の作成		試算表の作成方法を学習する。	
16	試算表の作成		試算表の作成方法を学習する。	
17	決算整理		利益や財産の額を確定するための修正処理について学習する。	
18	決算整理		利益や財産の額を確定するための修正処理について学習する。	
19	決算整理		利益や財産の額を確定するための修正処理について学習する。	
20	決算整理		利益や財産の額を確定するための修正処理について学習する。	
21	財務諸表の作成		帳簿、試算表から初回に触れた財務諸表を作成する。	
22	財務諸表の作成		帳簿、試算表から初回に触れた財務諸表を作成する。	
23	CVP分析		営業量、原価、利益の関係を学習する。	

回	テ ー マ	内 容
24	CVP分析	営業量、原価、利益の関係を学習する。
25	CVP分析	営業量、原価、利益の関係を学習する。
26	CVP分析	営業量、原価、利益の関係を学習する。
27	CVP分析	営業量、原価、利益の関係を学習する。
28	CVP分析	営業量、原価、利益の関係を学習する。
29	財務分析について	作成した財務諸表を用いて安全性分析と収益性分析を行う。
30	財務分析について	作成した財務諸表を用いて安全性分析と収益性分析を行う。
教科書・教材		
(教科書) : 「みんなが欲しかった！簿記の教科書 日商3級 商業簿記 第13版」		
評価項目 (評価の方法)		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
[成績評価の観点] ・テスト評点、正答率80%以上 (必要に応じ再試験) ・学ぶ積極性、主体的な姿勢		
[評価の方式] ・期末テスト、授業態度の総合		
[受講のルール] ・要提出物の提出、提出期限厳守		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
集中対策		集中対策 【応用情報集中対策（3年前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修選択	木下 稔
科目のねらい				
「応用情報技術者試験(AP)」は解答群に頼らず，記述式で解答する実力が求められる試験であり，IT業界への就職活動においても非常に評価されるため，合格を目指したい。本科目では，同試験「午後の問題」の過去の出題を分析し，合格のために必要な知識と解法を習得する。				
授 業 の 概 要				
応用情報技術者試験に出題されるテーマの中でも，情報セキュリティ，データベース，情報システム開発，組込みシステム開発，サービスマネジメント，システム監査の6分野に絞り授業を行う。テキストや過去問題を学習するだけでは合格が困難であるため，自らが調べ，体系的にまとめ，実践する力を養うための方法を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
応用情報技術者試験「午後の問題」の合格レベルに相当する，高度な技術知識／問題文の読解力／記述解答できる日本語作文力を習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い，到達レベル，講義計画等の説明（30分）。各分野ポイント解説および問		セキュリティ分野のまとめと問題演習	
2	各分野ポイント解説および問題演習		セキュリティ分野のまとめと問題演習	
3	各分野ポイント解説および問題演習		サービスマネジメント分野のまとめと問題演習	
4	各分野ポイント解説および問題演習		システム監査分野のまとめと問題演習	
5	各分野ポイント解説および問題演習		組込みシステム開発分野のまとめと問題演習	
6	各分野ポイント解説および問題演習		組込みシステム開発分野のまとめと問題演習	
7	各分野ポイント解説および問題演習		情報システム開発分野のまとめと問題演習	
8	各分野ポイント解説および問題演習		情報システム開発分野のまとめと問題演習	
9	各分野ポイント解説および問題演習		データベース分野のまとめと問題演習	
10	各分野ポイント解説および問題演習		データベース分野のまとめと問題演習	
11	各分野ポイント解説および問題演習		データベース分野のまとめと問題演習	
12	各分野ポイント解説および問題演習		情報システム開発分野のまとめと問題演習	
13	模擬試験		模擬試験（午後）	
14	模擬試験		模擬試験（午後）	
15	模擬試験		模擬試験（午後）	
教科書・教材				
授業に必要な資料は印刷配布する。専門用語を調べるためのネット検索機器（ノートPC、スマートフォンなど）を持参すること。				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100%
評価の観点				
[受講ルール等]：課題は指定用紙に記入し，期限を守り提出すること。応用情報技術者試験に合格するための高いモチベーションを持って授業に臨むこと。[評価の観点]：応用情報技術者試験「午後の問題」の合格レベルに相当する，高度な技術知識／問題文の読解力／記述解答できる日本語作文力を習得しているか。[評価項目（評価の方法）]：授業態度，提出課題の得点 その他				

回	テ - マ	内 容

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
集中対策		集中対策 【ベンダー集中対策（3年前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修選択	松尾 源
科目のねらい				
ベンダー資格は座学だけでなく実機演習を通して学ばねばならない出題も多く、有名ベンダー資格については国家試験と並ぶほど企業の評価も高い。本科目では、各人で目標とするベンダー資格を選択した後、その合格のために必要な知識を習得する。				
授 業 の 概 要				
指定の期間に受験可能なベンダー資格を各自で決定し、その合格を目指した受験勉強を個人ごと・グループごとにおこなう。PDCAサイクルを意識する仕組みを通して、日々の受験勉強を自己管理する方法について学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
各々が受験申請したベンダー資格の合格レベルに相当する技術知識を習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
2	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
3	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
4	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
5	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
6	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
7	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
8	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
9	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
10	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
11	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
12	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
13	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
14	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
15	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得するx	
教科書・教材				
自分が挑戦するベンダー資格の受験勉強に対応した参考書や問題集。Web情報を参照するためのノートPC。				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100.0%
評価の観点				
【受講ルール等】：期間中に受験可能かつ可否確認できるものを個々に申請。その対策について、計画し実践する。				
【評価の観点】：ベンダー資格の可否および得点				
【評価項目（評価の方法）】ベンダー資格の受験およびレポートの提出				
その他				

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
集中対策		集中対策 【情報セキュリティマネジメント集中対策（3年前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修選択	鈴木 健太
科目のねらい				
「情報セキュリティマネジメント試験（SG）」は情報セキュリティの管理体制構築を目的とする試験であり、IT業界への就職活動においても評価されるため、合格を目指したい。本科目では、同試験の合格のために必要な知識と解法を習得する。				
授 業 の 概 要				
情報セキュリティマネジメント試験に出題される次の分野を学習する。 情報セキュリティとは、サイバー攻撃手法、暗号と認証、情報セキュリティ製品、情報セキュリティ対策、情報セキュリティ管理テキストや問題を学習するだけでは合格が困難であるため、自らが調べ、体系的にまとめ、実践する力を養うための方法を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
技術知識／問題文の読解力／読解内容を解答に結び付ける力を習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	①科目の狙い、②到達レベル、③講義計画等の理解		SG H28春 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
2	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H28秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
3	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H29春 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
4	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H29秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
5	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H28春～H29秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
6	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H30春 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
7	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H30秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
8	午後問題の解き方と実践 & 予想問題		午後問題と予想問題により、対策を打つ。	
9	午後問題の解き方と実践 & 予想問題		午後問題と予想問題により、対策を打つ。	
10	考査		考査により、弱点を知り、対策を打つ。	
11	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H31春 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
12	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG R01秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
13	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H30春～R01秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
14	SG新制度のサンプル問題		SG新制度のサンプル問題を解くことで、新しい内容に関する理解を深める。	
15	SG公開問題		SGの公開問題を解くことで、傾向を理解し対策をする。	
教科書・教材				
情報セキュリティマネジメント試験 過去問道場により、自習形式で行う。 授業に必要な資料は印刷配布する。				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100%
評価の観点				
情報セキュリティマネジメント試験の合格レベルに相当する、技術知識／問題文の読解力／読解内容を解答に結び付ける力を習得しているか。テストの得点・提出課題の得点・授業態度と、本試験・模擬試験の得点を重み付けして、総合的に評価する。なお、欠席／遅刻／早退はその回数に応じて減点をおこなう。課題は指定の場所に、期限を守り提出すること。情報セキュリティマネジメ				
その他				

回	テ - マ	内 容

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
プログラミング技法		プログラミング技法 【C#】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	60回	4単位（120時間）	必修	石谷 京子、加藤 智弘
科目のねらい				
1年次、2年次でJava、PHPを学習してきた卒業前年度、卒業年度の3年次学生が、実社会でも多く利用されているVisualStudio(C#)でWindowsネイティブアプリの開発基礎を学習する。				
授 業 の 概 要				
前半は教科書を使ってWindowsネイティブアプリの開発、中盤はプリントを使ってSQLServerとの連携、後半はグループでの企画、設計、開発、発表を行う。講師は一方通行の指導とならないようAL手法を積極的に活用し、学生の成長を支援する形で授業を行う。				
授業終了時の到達目標				
実装する機能や仕様について、公式リファレンスやネット上のサンプルを調べて自ら実装できる。・独力で実装できない場合は、グループメンバーで協力(教え合い、学び合い)し課題に取り組む。・社会人の開発スキルとして、独力でも協力でも決められた期間で与えられた課題(仕様)を形にする意識を醸成する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	シラバス／授業のゴール／評価基準の説明		C#を学習する意味、開発環境の構築。チーム決め予告。簡単なフォーム作成	
2	シラバス／授業のゴール／評価基準の説明		C#を学習する意味、開発環境の構築。チーム決め予告。簡単なフォーム作成	
3	[C#]基本操作		チーム決め 2-2プロジェクトの作成から実行まで 3-1練習用プロジェクトの準備 3-2変数でデータを管理する	
4	[C#]基本操作		c#を学習する意味、開発環境の構築。チーム決め予告。簡単なフォーム作成	
5	[C#]基本操作		3-3条件分岐 3-4繰り返し 3-5配列 3-6メソッド デバッグ	
6	[C#]基本操作		3-3条件分岐 3-4繰り返し 3-5配列 3-6メソッド デバッグ	
7	[C#]オブジェクト指向		4-1オブジェクト指向とは 4-2クラスとインスタンス 4-3カプセル化 4-4継承 4-5ポリモーフィズム	
8	[C#]オブジェクト指向		4-1オブジェクト指向とは 4-2クラスとインスタンス 4-3カプセル化 4-4継承 4-5ポリモーフィズム	
9	[C#]応用		5-1コレクションでデータをまとめて扱う 5-2LINQとラムダ 5-3値型と参照型 5-4名前空間とusingディレクティブ	
10	[C#]応用		5-1コレクションでデータをまとめて扱う 5-2LINQとラムダ 5-3値型と参照型 5-4名前空間とusingディレクティブ	
11	[C#]Windowsフォーム		Windowsフォーム基礎	
12	[C#]Windowsフォーム		7-1消費税計算機（改）	
13	[C#]Windowsフォーム		7-2電話帳アプリ（改）	
14	[C#]Windowsフォーム		7-2天気予報アプリ（改）	
15	[C#]Windowsフォーム		7-2書籍管理アプリ（改）	
16	[C#]例外		try catch 例外処理。	
17	[C#]例外		try catch 例外処理。	
18	[C#]まとめ		ネイティブアプリとWebアプリの違い。C#おさらい等。	
19	[C#]まとめ		ネイティブアプリとWebアプリの違い。C#おさらい等。	
20	[SQL*Server]基本構文		SQLServer、ManagementStudioとは 基本的なSQL文	
21	[SQL*Server]基本構文		SQLServer、ManagementStudioとは 基本的なSQL文	

回	テ ー マ	内 容
22	[SQL*Server]基本構文	様々なオブジェクト Table、型、View
23	[SQL*Server]基本構文	様々なオブジェクト Table、型、View
24	[SQL*Server]C#連携	教科書。
25	[SQL*Server]C#連携	教科書。
26	[SQL*Server]C#連携	教科書。
27	[SQL*Server]C#連携	教科書。
28	[SQL*Server]C#連携	教科書。
29	[SQL*Server]C#連携	教科書。
30	[SQL*Server]C#連携	教科書。
31	評価テスト、【設計】アプリ企画検討、発表準備	グループワーク。
32	評価テスト、【設計】アプリ企画検討、発表準備	グループワーク。
33	【設計】アプリ企画発表、役割分担	グループワーク。
34	【設計】アプリ企画発表、役割分担	グループワーク。
35	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
36	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
37	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
38	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
39	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
40	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
41	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
42	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
43	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
44	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
45	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
46	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
47	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
48	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
49	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
50	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
51	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
52	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
53	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
54	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。

回	テ ー マ	内 容
55	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
56	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。
57	授業アンケートその他	
58	授業アンケートその他	
59	予備(評価テスト未受験者救済)	
60	予備(評価テスト未受験者救済)	
教科書・教材		
教科書：確かな力が身につく C#「超」入門 第3版 出版社：SBCreateve ISBN：978-4-8156-2317-3		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
[受講ルール等]：課題提出は期限を厳守すること。原則， 期限後の提出は成績評価の対象にしない。ソースコードには適宜コメントを挿入すること。著しく不足している場合は、減点の対象とする。試行錯誤を重ね， かつ建設的に授業に参加すること。		
[評価の観点]：開発に関する基本的な技術知識を習得しているか。教科書の内容を越えた発展的・応用的な課題に対して， 粘		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
ビジネススキル		ビジネススキル 【ビジネスプラン】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修	山田 伸夫
科目のねらい				
企業がどのように儲けているのかの基本的な仕組みを理解し、事例から経営方針・企業戦略・戦術を分析する力を習得する。それを元にビジネスプランを構築、事業計画書を作成を最終目標とする。				
授 業 の 概 要				
ビジネスモデルの基本的な考え方を習得する。（1）ビジネスモデルの重要性、表現方法（2）顧客価値提案、利益設計（3）事例より成功を読み解く（4）ビジネスモデルを作成（グループ作業）				
授業終了時の到達目標				
ビジネスの基本的な仕組みを理解する。ビジネスプランを作り上げ、事業計画書を作成する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	<ガイダンス>（1）科目の狙い（2）目標到達レベル（3）講義計画等の説明（30		・ビジネスについての一般的な考え方・教科書P10-ビジネスモデルの重要性	
2	<授業>・ビジネスの考え方・ビジネスモデルの重要性・個人のテーマを選定		・ビジネスについての一般的な考え方・教科書P20-「儲かる」と「設ける」	
3	<授業>確認テスト・解答・解説・ビジネスモデルの描き方		・教科書P30-ビジネスモデルの構成要素・ビジネスモデルの構成ルール	
4	<授業>ビジネスモデルの描き方		・教科書P38-ビジネスモデルの構成要素・ビジネスモデル構成のツール・個人のテーマを選定	
5	<授業>確認テスト・解答・解説・顧客価値提案		・教科書P46-顧客価値提案・ビジネスプランを導くヒント	
6	<授業>顧客価値提案		・教科書P54-顧客の状況をくみ取るツール・個人のテーマを選定	
7	<授業>確認テスト・解答・解説・利益設計		・教科書P68-利益設計・事例に基づくビジネスプラン	
8	<授業>利益設計・グループ単位で個人のテーマを精査		・教科書P74-事例に基づくビジネスプラン・グループ内での個人テーマを発表、評価	
9	<授業>確認テスト・解答・解説・ビジネスモデルのプロセス構築		・教科書P90-プロセス構築・事例から読み解くプロセス構築	
10	<授業>ビジネスモデルのプロセス構築・グループ毎でテーマを選定		・教科書P96-事例に基づくプロセスの分析・グループ内でのテーマを選定	
11	<授業>確認テスト・解答・解説・事例に基づくビジネスプラン		・教科書P108-ケーススタディ	
12	<授業>・事例に基づくビジネスプラン・グループテーマをビジネスモデルへ形成		・教科書P108-ケーススタディ	
13	<授業>確認テスト・解答・解説・ビジネスモデルの作り方		・教科書P130-ビジネスモデルを作り、動かす	
14	<授業>・ビジネスモデルの作り方・グループテーマをビジネスモデルへ形成		・教科書P130-ビジネスモデルを作り、動かす	
15	<授業>確認テスト・解答・解説・事業計画書の作成方法		・事業計画書の分析方法、書き方について事例をもとに行う	
16	<授業>事業計画書の作成方法		・事業計画書の分析方法、書き方について事例をもとに行う・グループテーマのブラッシュアップ	
17	<授業>確認テスト・解答・解説・プレゼンテーション作成の方法		・事業計画書のプレゼンテーション作成を実例をもとに行う	
18	<授業>グループテーマの事業計画書作成		・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成	
19	<授業>グループテーマの事業計画書作成		・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成	
20	<授業>グループテーマの事業計画書作成		・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成	
21	<授業>グループテーマの事業計画書作成		・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成	
22	<授業>グループテーマの事業計画書作成		・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成	
23	<授業>グループテーマの事業計画書作成		・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成	

回	テ　　マ	内　　　　容
24	< 授業 > グループテーマの事業計画書作成	・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成
25	< 授業 > グループテーマの発表	・グループテーマをプレゼンテーションを行う・評価
26	< 授業 > グループテーマの発表	・グループテーマをプレゼンテーションを行う・評価
27	< 授業 > グループテーマの事業計画書作成	・前回の発表内容の評価を基に修正・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成
28	< 授業 > グループテーマの事業計画書作成	・前回の発表内容の評価を基に修正・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成
29	< 授業 > グループテーマの発表	・グループテーマをプレゼンテーションを行う・評価
30	< 授業 > グループテーマの事業計画書作成 (完成)	・グループテーマをプレゼンテーションを行う・評価
教科書・教材		
(教科書) : 「ビジネスモデルの」のきほん		
評価項目 (評価の方法)		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
(成績評価の観点) ・テスト評点、正答率80%以上 (必要に応じ課題・再試験) ・授業に対する取り組み姿勢・確認テスト (約10回) ・成果物の精度		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
アプリ開発		アプリ開発 【iPhoneアプリ】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	60回	4単位（120時間）	必修	木下 稔、松尾 源
科目のねらい				
Apple社のiPhone／iPadは洗練されたデザインと優れた操作性で人気が高く、アプリケーション開発者からのニーズも高い。本科目では、SwiftとXcodeを使用したiPhone／iPadネイティブアプリケーションの開発ができる技術知識を実機演習を通して習得する。最終課題では、教科書のスキルを基礎としたオリジナルのiPhone／iPadアプリケーション開発を行う。				
授 業 の 概 要				
Objective-Cの次の言語となるSwiftとApple社の統合開発環境Xcodeを使用して、SwiftUIによるiPhone／iPadネイティブアプリケーションの開発ができる技術知識を実機演習を通して習得する。リファレンスマニュアルやiPhone／iPad開発に関する技術情報サイト、blog記事などを調べてそのコードを使うことができる技術知識を実機演習を通して習得する。				
授業終了時の到達目標				
Apple社の推奨する開発環境において、iPhone／iPadネイティブアプリケーションを開発する。iOSの基本コンポーネントおよびオープンソースのツールを組み合わせ、画面配置や実装する機能などユーザの使用性を考慮したアプリケーション開発を行う。				
回	テ ー マ	内 容		
1	科目の狙い/到達レベル/講義計画等の説明（30分）。	授業の概要、スケジュール、Swift、Xcodeとは。Android開発との違いと同じ点の理解。		
2	Swiftの基礎知識	定数/変数/データ型、各種制御文、関数、配列/辞書、例外処理など。		
3	Swiftの基礎知識	定数/変数/データ型、各種制御文、関数、配列/辞書、例外処理など。		
4	Swiftの基礎知識	定数/変数/データ型、各種制御文、関数、配列/辞書、例外処理など。		
5	Swiftの基礎知識	定数/変数/データ型、各種制御文、関数、配列/辞書、例外処理など。		
6	Swiftの基礎知識	定数/変数/データ型、各種制御文、関数、配列/辞書、例外処理など。		
7	Swiftの基礎知識	定数/変数/データ型、各種制御文、関数、配列/辞書、例外処理など。		
8	Swiftの基礎知識	定数/変数/データ型、各種制御文、関数、配列/辞書、例外処理など。		
9	Swiftの基礎知識	定数/変数/データ型、各種制御文、関数、配列/辞書、例外処理など。		
10	Swiftの基礎知識	定数/変数/データ型、各種制御文、関数、配列/辞書、例外処理など。		
11	Swiftの基礎知識	定数/変数/データ型、各種制御文、関数、配列/辞書、例外処理など。		
12	Swiftの基礎知識	定数/変数/データ型、各種制御文、関数、配列/辞書、例外処理など。		
13	はじめてのMacBook。実習機の使い方＆ルール。	MacOS/iPadOS/MacBook/iPadなどソフト・ハードの使い方。		
14	統合開発環境Xcodeの使い方。SwiftUIによる画面レイアウトと処理の記述方法に触れて	教科書「MyFirst」を開発する。		
15	画像データの取り扱い方法、Imageビュー、Buttonビューについて学習する。	教科書「MyJanken」を開発する。		
16	画像データの取り扱い方法、Imageビュー、Buttonビューについて学習する。	教科書「MyJanken」を開発する。		
17	音データの取り扱い方法、ZStackによるレイアウトを学習する。	教科書「MySound」を開発する。		
18	音データの取り扱い方法、ZStackによるレイアウトを学習する。	教科書「MySound」を開発する。		
19	地図(MapKit)の取り扱い方法、アイコン(SystemImage)、列挙型を学習する。	教科書「MyMap」を開発する。		
20	地図(MapKit)の取り扱い方法、アイコン(SystemImage)、列挙型を学習する。	教科書「MyMap」を開発する。		
21	時間制御(TimerHandler)、NavigationLinkによる画面遷移、Pickerビュー、アプリごとの記	教科書「MyTimer」を開発する。		
22	時間制御(TimerHandler)、NavigationLinkによる画面遷移、Pickerビュー、アプリごとの記	教科書「MyTimer」を開発する。		
23	カメラ制御、sheetモディファイアによる画面遷移、オブジェクト共有、エフェクト効果	教科書「MyCamera」を開発する。		

回	テ ー マ	内 容
24	カメラ制御、sheetモディファイアによる画面遷移、オブジェクト共有、エフェクト効果	教科書「MyCamera」を開発する。
25	カメラ制御、sheetモディファイアによる画面遷移、オブジェクト共有、エフェクト効果	教科書「MyCamera」を開発する。
26	カメラ制御、sheetモディファイアによる画面遷移、オブジェクト共有、エフェクト効果	教科書「MyCamera」を開発する。
27	WebAPIとJSONの使い方(Codable型)、Listビュー、プロパティラッパーのまとめを学習する。	教科書「MyOkashi」を開発する。
28	WebAPIとJSONの使い方(Codable型)、Listビュー、プロパティラッパーのまとめを学習する。	教科書「MyOkashi」を開発する。
29	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
30	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
31	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
32	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
33	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
34	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
35	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
36	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
37	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
38	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
39	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
40	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
41	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
42	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
43	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
44	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
45	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
46	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
47	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。

回	テ ー マ	内 容
48	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
49	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
50	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
51	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
52	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
53	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
54	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
55	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
56	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
57	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
58	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
59	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
60	応用課題へのチャレンジ。	応用課題アプリ開発を通して、教科書で学習した内容の確認と理解の定着。理解レベルに応じた機能実装。
教科書・教材		
たった2日でマスターできるiPhoneアプリ開発集中講座（ソシム社）		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
[受講ルール等]：課題提出は期限を厳守すること。原則、 期限後の提出は成績評価の対象にしない。ソースコードには適宜コメントを挿入すること。著しく不足している場合は、減点の対象とする。試行錯誤を重ね、 かつ建設的に授業に参加すること。		
[評価の観点]：iPhone／iPadネイティブアプリケーション開発に関する基本的な技術知識を習得しているか。教科書の内容を越え		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
サーバ管理		サーバ管理 【Windows Server】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	45回	3単位（90時間）	必修	斎藤 雅宏
科目のねらい				
この科目では、Windows Server 2022の各機能や設定手順を学び、Windows Serverを効果的に導入し、構成管理するためのスキルを獲得します。Windows Serverの基礎知識からエンタープライズレベルの機能までを理解し、実務での利用に備えます。				
授 業 の 概 要				
授業では、各章ごとに教科書の内容に沿って進行します。Windows Server 2022の基礎知識からセットアップ、管理画面の操作、ユーザーの登録と管理、サーバーのディスク管理、ハードウェアの管理、アクセス許可の管理とファイル共有の運用、ネットワークでのファイルやプリンターの共有、ネットワーク経由のサーバー管理、インターネットサービスの設定、Hyper-Vとコンテナの利用、Active Directoryのセットアップまでをカバーします。				
授業終了時の到達目標				
授業終了時には、Windows Server 2019の導入から管理までの手順を理解し、実践的なスキルを獲得します。セットアップやネットワーク構築、アクセス管理、ファイル共有、仮想化、Active Directoryの設定などの分野で能力を発揮し、Windows Serverを効果的に活用できる準備が整います。				
回	テ ー マ		内 容	
1	1. 科目の狙い 2. 到達レベル 3. 講義計画 等の説明 （30分） / 第1章 Windows Server 2022の基礎知識 / 第2章 Windows Server 2022のセットアップ		Windwos Server 2022の概要 / ネットワーク内でのサーバーの役割 / セットアッププログラムを起動するには / Windows Server 2022のセットアップ先を選択するには / など	
2	1. 科目の狙い 2. 到達レベル 3. 講義計画 等の説明 （30分） / 第1章 Windows Server 2022の基礎知識 / 第2章 Windows Server 2022 のセットアップ		Windwos Server 2022の概要 / ネットワーク内でのサーバーの役割 / セットアッププログラムを起動するには / Windows Server 2022のセットアップ先を選択するには / など	
3	1. 科目の狙い 2. 到達レベル 3. 講義計画 等の説明 （30分） / 第1章 Windows Server 2022の基礎知識 / 第2章 Windows Server 2022のセットアップ		Windwos Server 2022の概要 / ネットワーク内でのサーバーの役割 / セットアッププログラムを起動するには / Windows Server 2022のセットアップ先を選択するには / など	
4	第10章 Hyper-Vのセットアップ		Windows Server 2022 1台目：ドメインコントローラー、DHCP、DNS / Windows Server 2022 2台目：ファイルサーバー / Windows 8.1：クライアント / など	
5	第10章 Hyper-Vのセットアップ		Windows Server 2022 1台目：ドメインコントローラー、DHCP、DNS / Windows Server 2022 2台目：ファイルサーバー / Windows 8.1：クライアント / など	
6	第10章 Hyper-Vのセットアップ		Windows Server 2022 1台目：ドメインコントローラー、DHCP、DNS / Windows Server 2022 2台目：ファイルサーバー / Windows 8.1：クライアント / など	
7	第3章 ユーザーの登録と管理		管理画面を起動するには / 新しいユーザーを登録するには / など	
8	第3章 ユーザーの登録と管理		管理画面を起動するには / 新しいユーザーを登録するには / など	
9	第3章 ユーザーの登録と管理		管理画面を起動するには / 新しいユーザーを登録するには / など	
10	第4章 サーバーのディスク管理		新しいディスクを初期化するには / シンプルボリュームを作成するには / など	
11	第4章 サーバーのディスク管理		新しいディスクを初期化するには / シンプルボリュームを作成するには / など	
12	第4章 サーバーのディスク管理		新しいディスクを初期化するには / シンプルボリュームを作成するには / など	
13	第5章 ハードウェアの管理		インボックスドライバーの対応機器を使用するには / プリンタードライバーを組み込むには / など	
14	第5章 ハードウェアの管理		インボックスドライバーの対応機器を使用するには / プリンタードライバーを組み込むには / など	
15	第5章 ハードウェアの管理		インボックスドライバーの対応機器を使用するには / プリンタードライバーを組み込むには / など	

回	テ ー マ	内 容
16	第6章 アクセス権の管理とサーバーの運用	ファイルを作成者以外が読み取れないようにするには / ファイルを作成者以外のユーザーでも読み書き可能にするには / など
17	第6章 アクセス権の管理とサーバーの運用	ファイルを作成者以外が読み取れないようにするには / ファイルを作成者以外のユーザーでも読み書き可能にするには / など
18	第6章 アクセス権の管理とサーバーの運用	ファイルを作成者以外が読み取れないようにするには / ファイルを作成者以外のユーザーでも読み書き可能にするには / など
19	第7章 ネットワーク経由のファイルやプリンターの共有	ファイルサーバー機能をしようできるようにするには / フォルダーを共有するには / など
20	第7章 ネットワーク経由のファイルやプリンターの共有	ファイルサーバー機能をしようできるようにするには / フォルダーを共有するには / など
21	第7章 ネットワーク経由のファイルやプリンターの共有	ファイルサーバー機能をしようできるようにするには / フォルダーを共有するには / など
22	まとめ	中間テスト
23	まとめ	中間テスト
24	まとめ	中間テスト
25	第8章 ネットワーク経由のサーバー管理	リモートデスクトップを使用可能にするには / リモートデスクトップでWindows Server 2022に接続するには / など
26	第8章 ネットワーク経由のサーバー管理	リモートデスクトップを使用可能にするには / リモートデスクトップでWindows Server 2019に接続するには / など
27	第8章 ネットワーク経由のサーバー管理	リモートデスクトップを使用可能にするには / リモートデスクトップでWindows Server 2022に接続するには / など
28	第9章 インターネットサービスの設定	Webサーバー機能を追加するには / IIS 8.5を利用したWebサービスの仕組み / など
29	第9章 インターネットサービスの設定	Webサーバー機能を追加するには / IIS 8.5を利用したWebサービスの仕組み / など
30	第9章 インターネットサービスの設定	Webサーバー機能を追加するには / IIS 8.5を利用したWebサービスの仕組み / など
31	第11章 Active Directoryのセットアップ	Active Directoryドメインサービスをセットアップするには / ドメインコントローラーをセットアップするには / など
32	第11章 Active Directoryのセットアップ	Active Directoryドメインサービスをセットアップするには / ドメインコントローラーをセットアップするには / など
33	第11章 Active Directoryのセットアップ	Active Directoryドメインサービスをセットアップするには / ドメインコントローラーをセットアップするには / など
34	第11章 Active Directoryのセットアップ	ドメインユーザーを登録するには / ドメインにコンピューターを登録するには / など
35	第11章 Active Directoryのセットアップ	ドメインユーザーを登録するには / ドメインにコンピューターを登録するには / など
36	第11章 Active Directoryのセットアップ	ドメインユーザーを登録するには / ドメインにコンピューターを登録するには / など
37	ネットワークサービスの構成	IPv4およびIPv6アドレス構成 / DHCP（動的ホスト構成プロトコル）の構成 / DNSサーバーの構成 / など
38	ネットワークサービスの構成	IPv4およびIPv6アドレス構成 / DHCP（動的ホスト構成プロトコル）の構成 / DNSサーバーの構成 / など
39	ネットワークサービスの構成	IPv4およびIPv6アドレス構成 / DHCP（動的ホスト構成プロトコル）の構成 / DNSサーバーの構成 / など
40	グループポリシーの作成と管理	GPOの作成と管理 / セキュリティーの構成 / など
41	グループポリシーの作成と管理	GPOの作成と管理 / セキュリティーの構成 / など

回	テ ー マ	内 容
42	グループポリシーの作成と管理	GPOの作成と管理 / セキュリティーの構成 / など
43	総まとめ	期末テスト
44	総まとめ	期末テスト
45	総まとめ	期末テスト
教科書・教材		
ひと目でわかる Windows Server 2022（日経BP）、ノートパソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール】授業の区切りで練習問題、課題を行う		
【評価の観点】WindowsServerの基本的な知識を習得しているか		
【評価項目（評価の方法）】授業態度、課題、中間試験、期末試験 なお、欠席/遅刻/早退はその回数に応じて減点をおこなう		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
選択科目		選択科目 【FP（3年前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修選択	池田 若男
科目のねらい				
社会人になって自分でお金を稼ぐようになると、限られた収入の中で支出をコントロールして生活しなければなりません。この授業では、税や保険の仕組み・資産運用などお金に関する基本的な知識を幅広く身に着けて、豊かなライフプランを立てられるようにすることをねらいとしています。				
授 業 の 概 要				
テキストと補助教材を中心に、お金の6つの機能（1）稼ぐ（2）納める（3）貯める（4）使う（5）備える（6）増やすの各テーマについて詳しく解説していきます。また、テストの実施や課題の出題によって学生が正しく理解できているかを確認します。				
授業終了時の到達目標				
お金についての感性がレベルアップしているはずです。テレビ・インターネットのお金に関するニュースにも敏感になっていることでしょう。人生には病気やケガ・失業などさまざまなリスクがあります。こうしたリスクに備えるための知識が身についていることを目標とします。				
回	テ ー マ	内 容		
1	給与明細・社会保険・所得税	給与明細の見方を解説し、社会保険・所得税のしくみについて理解してもらう。		
2	ライフプラン	テキストとライフプランの資料を使って、人生80年のライフプランの立て方を解説する。		
3	年末調整・源泉徴収票	年末調整のしかた、源泉徴収票の見方について解説する。		
4	確定申告	医療費控除の確定申告申請シミュレーションをする。		
5	マネープラン	家計簿の話からマンスリーのマネープランを立てて貯蓄額を考えてもらう。		
6	銀行のしくみ	銀行の仕組みを解説する。定期預金の利息、手数料のちがいを調べる。		
7	金利	単利・複利・利回りの公式を説明し、計算シミュレーションをする。		
8	カードローン	クレジットカード・デビットカードについて解説し、カードローン・キャッシングの危険性を理解してもらう。		
9	住宅ローン（1）	住宅ローン・抵当権・登記について解説する。		
10	住宅ローン（2）	3種類の金利タイプを説明し、フラット35での借り入れを想定しての返済シミュレーションをする。		
11	住宅ローン（3）	繰り上げ返済・住宅ローン控除について解説する。		
12	生命保険	生命保険の4タイプについて解説する。		
13	医療保険	公的医療保険と民間医療保険について解説する。		
14	損害保険（1）	損害保険の種類としくみについて解説する。		
15	損害保険（2）	火災保険と自動車保険の掛金シミュレーションをする。		
16	債券	国債・地方債・社債の購入シミュレーションをする。		
17	為替（1）	為替相場について解説をし、円相場の長期・短期の推移を確認する。		
18	為替（2）	外貨預金、外貨建てMMFについて解説する。		
19	投資信託	投資信託の選び方を説明し、日本株インデックス型の購入シミュレーションをする。		
20	株式投資（1）	株式投資の基本事項について解説する。ネット口座開設のシミュレーションをする。		
21	株式投資（2）	株価の見方、株主総会、配当金について解説する。		
22	株式投資（3）	食品株・小売株の中から1社ずつ選んで株式購入のシミュレーションをする。		

回	テ ー マ	内 容
23	NISA、ゴールド	NISA・つみたてNISAおよびゴールド取引について解説する。
24	年金（１）	国民年金・厚生年金について解説する。
25	年金（２）	確定拠出年金（企業型・iDeCo）について解説する。
26	相続（１）	法定相続人・法定相続分・遺留分について解説する。
27	相続（２）	遺言書の作成について解説する。相続税の計算シミュレーションをする。
28	贈与	贈与税について解説する。
29	総復習（１）	前半で学習した内容の総復習をする。
30	総復習（２）	後半で学習した内容の総復習をする。
教科書・教材		
お金の超基本、サクサクわかる資産運用と証券投資、ライフプラン情報ブック、銀行の金融商品・サービス		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
選択科目		選択科目 【システム設計演習（前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修選択	加藤 智弘
科目のねらい				
情報システムは、すでに社会のあらゆる場面で活用され、私たちはその多大なる恩恵を受けている。そしてそれらは、IoT、AI、クラウドなど、新たなデバイスやテクノロジー、サービスによってさらに高度に進化発展し、社会に浸透しようとしている。もはや私たちの生活は、情報システム抜きでは成り立たないであろう。しかしその一方で、DX（Digital Transformation / デジタルトランスフォーメーション）が叫ばれ、デジタル化の遅れや不適切なシステムにより、提供される事業の遅滞やトラブル、競争力の低下を招き、それらは国際競争力にも重大な悪影響を与えている。この科目では、これら情報システムの構築に重要なプロセスである「システム設計」について、主に上流工程に重点を置きながら、学ぶ。在学中に学んだであろう、システム設計に関する知識や情報を、今一度たな卸しして振り返りながらその全体像を再認識し、複数回の演習課題によって、実際の設計プロセスに基づいて様々なモデル化や図式化などに取り組み、「システム設計書」を作成することを通じ、「システム設計」を体感、理解することをねらいとする。				
授 業 の 概 要				
全体を各 5 回ずつ 3 つのパートに分けて実施する。パート 1 は「基礎・情報編」とし、今まで学んできたシステム設計の基礎知識を元にし、インターネット上に公開されている様々な規定やガイドライン、関連情報なども活用し、小さな課題や練習問題に取り組みながら、システム設計の全体像とその基礎的な知識をおさらいし、理解する。パート 2 は「応用編」として、パート 1 で得た情報、知識を活用して、実際に設計書を作成することで、システム設計の各プロセスを実体験する。同じテーマに対する設計内容がそれぞれで異なってくる「多様性」も併せて体感する。パート 3 は「実践編」とし、ここまでで体感、理解した設計プロセスを用いて、各自が個別に対象となる業務のシステム設計を行って設計書を作成する。このパートで、実際の設計業務全体を理解度を各自が確認、発揮することで、システム設計のプロセスと用いられる様々な技法を実務レベルで理解、定着させることを目標とする。				
授業終了時の到達目標				
業務の特性や顧客の要求、情報システムの特性やテクノロジーを考慮し、情報システム全体が構想出来ることとともに、設計プロセスそれぞれの視点やモデル化、図式化の基礎的な取り扱いや作成方法を元に設計作業を行い、設計書を作成することが出来る。				
回	テ ー マ	内 容		
1	科目全体の説明、評価ポイントなど。システム設計とは何か、その全体像を理解する。	科目全体の取り組みを俯瞰する。また、システム設計の全体像について、過去の学習内容を振り返り、既出の様々な情報も利用しながら、シス		
2	科目全体の説明、評価ポイントなど。システム設計とは何か、その全体像を理解する。	科目全体の取り組みを俯瞰する。また、システム設計の全体像について、過去の学習内容を振り返り、既出の様々な情報も利用しながら、シス		
3	システム設計を知る 1．要件定義	要件定義のプロセスについて、その役割やプロセスの内容、ポイントを知る		
4	システム設計を知る 1．要件定義	提示課題を元にして、実際に機能要件、非機能要件などの要件定義プロセスを体験する		
5	システム設計を知る 2．外部設計	外部設計のプロセスについて、その役割やプロセスの内容、ポイントを知る		
6	システム設計を知る 2．外部設計	画面設計やコード設計など、実際の外部設計プロセスを体験する。		
7	システム設計を知る 3．内部設計	内部設計のプロセスについて、その役割やプロセスの内容、ポイントを知る		
8	システム設計を知る 3．内部設計	DFDやクラス設計など、実際の内部設計プロセスを体験する。		
9	システム設計を知る 4　テスト、その他	テストプロセスについて知る。これら以外のシステム設計のプロセスについて知る		
10	システム設計を知る 4　テスト、その他	テスト計画やテスト設計など、テストプロセスについて必要な設計について体験する。テスト以外の設計プロセスについても触れる		
11	システム設計を体験する 1．課題の提示、業務分析、要件定義の準備	講師より提示した仮想的な業務システム開発に必要な設計書を作成する。一連の設計作業を体験することでプロセス全体の作業内容を理解する		
12	システム設計を体験する 1．課題の提示、業務分析、要件定義の準備	提示された業務内容を元に、要件定義書を作成する。		
13	システム設計を体験する 2．要件定義書の作成	分析されてた業務に基づいて、要件定義を行う。		
14	システム設計を体験する 2．要件定義書の作成	機能要件、非機能要件など、必要なモデル化や図表を用いて要件定義書を作成する。		
15	システム設計を体験する 3．外部設計書の作成	作成された要件定義によって定められたシステム方針に基づき、外部設計を行う。		

回	テ ー マ	内 容
16	システム設計を体験する 3. 外部設計書の作成	画面設計、コード設計、データ設計など外部設計に必要なモデル化による図表などの成果物を作成する。
17	システム設計を体験する 4. 内部設計書の作成	作成された外部設計に基づいて、内部設計を行う。
18	システム設計を体験する 4. 内部設計書の作成	データベース設計、ER図、クラス図など、内部設計に必要なモデル化による図表などの成果物を作成する
19	システム設計を体験する 5. テスト計画、その他の設計、設計書の完成、学生間でのシェア	テスト設計を行った上、設計書を完成させる
20	システム設計を体験する 5. テスト計画、その他の設計、設計書の完成、学生間でのシェア	必要なテスト計画について設計書を作成する。また、ここまでの成果物を取りまとめ、設計書として完成させ、学生間でその出来具合をシェア
21	システム設計を実践する 1	各自が独自に対象とする事業、業務を対象として、ここまでに学んだ設計プロセスに基づいて、システム設計を行い、設計書を作成する
22	システム設計を実践する 1	各自が独自に対象とする事業、業務を対象として、ここまでに学んだ設計プロセスに基づいて、システム設計を行い、設計書を作成する
23	システム設計を実践する 2	各自が独自に対象とする事業、業務を対象として、ここまでに学んだ設計プロセスに基づいて、システム設計を行い、設計書を作成する
24	システム設計を実践する 2	各自が独自に対象とする事業、業務を対象として、ここまでに学んだ設計プロセスに基づいて、システム設計を行い、設計書を作成する
25	システム設計を実践する 3	各自が独自に対象とする事業、業務を対象として、ここまでに学んだ設計プロセスに基づいて、システム設計を行い、設計書を作成する
26	システム設計を実践する 3	各自が独自に対象とする事業、業務を対象として、ここまでに学んだ設計プロセスに基づいて、システム設計を行い、設計書を作成する
27	システム設計を実践する 4	各自が独自に対象とする事業、業務を対象として、ここまでに学んだ設計プロセスに基づいて、システム設計を行い、設計書を作成する
28	システム設計を実践する 4	各自が独自に対象とする事業、業務を対象として、ここまでに学んだ設計プロセスに基づいて、システム設計を行い、設計書を作成する
29	システム設計を実践する 5、最終評価テスト	ここまですて行ってきた設計作業によって作成された成果物を取りまとめ、設計書を完成させる
30	システム設計を実践する 5、最終評価テスト	最終評価として、システム設計全体についての評価用テストを行う
教科書・教材		
インターネットの情報、講師より提供するプリント類を使用する		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【成績評価の観点】各回ごとにキーワードや要点、技法などに積極的に取り組んでいるか、求められる成果物の完成を達成しようと努力しているかを評価の観点とする。		
【評価の方式】パート 1：各回ごとに提示するプリント、レポートなどの提出物で評価する。パート 2、3：作成した設計書の内容、		
その他		

科　目　名		講　座　名	年度／時期	授業形態
選択科目		選択科目 【ビジネス英会話（前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	30回	2単位（60時間）	必修選択	トンプソン アイファン
科目のねらい				
少子高齢化が進む日本。日本国内という閉じた商圈だけを想定せず、海外に視野を向けてビジネス展開することが当然の企業戦略となっている。そして多くの外国人が、英語を世界共通語として学んでいる現状がある。本科目では、英語でのコミュニケーション実習を通じて、基本的な英会話能力を習得する。				
授　業　の　概　要				
1・初心者向けの教材を使い、基礎英語の文法と言葉についての理解を深める。2・実践的な英語のコミュニケーション力を身に付ける				
授業終了時の到達目標				
定めた話題に関して、2以上の表現で自分と他人の基本情報について簡単に説明できる。基本のビジネスの場面では相応しい表現を用いて会話に参加できる。馴染みの話題に関して、論理的な理由を挙げて意見を述べられる。T O E I Cと他の英語能力試験における聴解の問題を正確に解けるコツを知り、音声のファイルを利用して自習の仕方が分かる。実際の会話にすぐに理解がきない言葉に出会った場合に、理解を求める表現を長い間を置かずに利用できる。				
回	テ　　マ		内　　　容	
1	導入・会議の参加（１）		・授業の主旨を説明する。・就職を向けて、「会議の参加・遮断と他のマナー」をペア会話形式で練習して一年中授業中に利用する。・最後には定めた場面の中で丁寧な表現を用いて会議に参加できる。	
2	導入・会議の参加（２）		・授業の主旨を説明する。・就職を向けて、「会議の参加・遮断と他のマナー」をペア会話形式で練習して一年中授業中に利用する。・最後には定めた場面の中で丁寧な表現を用いて会議に参加できる。	
3	ワードスキル（１）		・辞書で調べずにその場で相手にIT略語とソーシャルメディア上のスラングの意味を尋ねる目的フレーズをペア会話形式で練習する。	
4	ワードスキル（２）		・辞書で調べずにその場で相手にIT略語とソーシャルメディア上のスラングの意味を尋ねる目的フレーズをペア会話形式で練習する。	
5	仕事の詳細（１）		・セミナーなどの仕事関係会社外の場面を向けて、職名、職務、職歴といった仕事の小足を説明する目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後にはビジネス場面の３０秒以上の自己紹介ができる。	
6	仕事の詳細（１）		・セミナーなどの仕事関係会社外の場面を向けて、職名、職務、職歴といった仕事の小足を説明する目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後にはビジネス場面の３０秒以上の自己紹介ができる。	
7	画面ディスクライブ（１）		・「T h e r e i s」の文型と位置を表す前置詞を中心にして、画面上の背景とオブジェクトを説明するフレーズをペア会話形式で練習する。・最後には単語のリストを参考しながら、見たことがない写真について４５秒以上説明できる。	
8	画面ディスクライブ（２）		・「T h e r e i s」の文型と位置を表す前置詞を中心にして、画面上の背景とオブジェクトを説明するフレーズをペア会話形式で練習する。・最後には単語のリストを参考しながら、見たことがない写真について４５秒以上説明できる。	
9	リアルタイム・コミュニケーション（１）		・言葉を辞書で調べずに、会話中その場に誤解を解くためのフレーズを会話形式で練習する。・会話上の誤解が起きる際に、その場で完全な理解ができなくても、３つ以上の表現をそれぞれ１０秒以内に用いて会話が続けられる。	
10	リアルタイム・コミュニケーション（２）		・言葉を辞書で調べずに、会話中その場に誤解を解くためのフレーズを会話形式で練習する。・会話上の誤解が起きる際に、その場で完全な理解ができなくても、３つ以上の表現をそれぞれ１０秒以内に用いて会話が続けられる。	
11	打合せの依頼（１）		・相手の都合に応じて予約の日にちと時間を調整する方法をペア会話形式で練習する。・最後には長い間（１０秒以上）を置かずに、1分以内に自分と相手の都合に合わせる予約がとれる。	
12	打合せの依頼（２）		・相手の都合に応じて予約の日にちと時間を調整する方法をペア会話形式で練習する。・最後には長い間（１０秒以上）を置かずに、1分以内に自分と相手の都合に合わせる予約がとれる。	

回	テ ー マ	内 容
13	知識・経験（１）	・社内のグループ作成の際、プログラミング言語や開発環境の知識と経験の目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には３０秒程度自分の経験と知識について説明ふあできる。
14	知識・経験（２）	・社内のグループ作成の際、プログラミング言語や開発環境の知識と経験の目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には３０秒程度自分の経験と知識について説明ふあできる。
15	意図と断る方法（１）	・「打合せの依頼」で練習した内容を踏まえ、まず予約の理由の説明をペア形式で練習する。・それで、相手に第１希望の日にち・時間が断られたら、フォローの仕方と丁寧な断る例をペア会話形式で練習する。・最後には長い間（１０秒以上）を置かず、意図の説明と断りの対応を含んだ予約の会話が1分30秒以内にできる。
16	意図と断る方法（２）	・「打合せの依頼」で練習した内容を踏まえ、まず予約の理由の説明をペア形式で練習する。・それで、相手に第１希望の日にち・時間が断られたら、フォローの仕方と丁寧な断る例をペア会話形式で練習する。・最後には長い間（１０秒以上）を置かず、意図の説明と断りの対応を含んだ予約の会話が1分30秒以内にできる。
17	ディスクライブ詳細（１）	・「画面ディスクライブ」で練習したフレーズを振り返りながら、人間と動物の特徴を含んだ説明を練習する。・最後には単語のリストを参考しながら、見たことがない写真について１分秒以上説明できる。
18	ディスクライブ詳細（２）	・「画面ディスクライブ」で練習したフレーズを振り返りながら、人間と動物の特徴を含んだ説明を練習する。・最後には単語のリストを参考しながら、見たことがない写真について１分秒以上説明できる。
19	ミーティング・スキル（１）	・少人数が参加したプロジェクトの開始段階の打合せ場面对応として、ミーティングの開始方法、メンバーから提案を募る、意見を聞く、その提案について採決を行う方法を会話形式で練習する。・最後には参考資料を参考にしながら、1分以上のミーティングを行うことができる。
20	ミーティング・スキル（２）	・少人数が参加したプロジェクトの開始段階の打合せ場面对応として、ミーティングの開始方法、メンバーから提案を募る、意見を聞く、その提案について採決を行う方法を会話形式で練習する。・最後には参考資料を参考にしながら、1分以上のミーティングを行うことができる。
21	提案（１）	・「ミーティング・スキル」の内容を踏まえて、丁寧な提案のフレーズと共に相手の提案に賛成するか反対するか丁寧な目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には長いポーズ（１０秒以上）を置かずに、相手とキャッチボールをしながら、提案交換の会話が1分以上に参加できる。
22	提案（２）	・「ミーティング・スキル」の内容を踏まえて、丁寧な提案のフレーズと共に相手の提案に賛成するか反対するか丁寧な目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には長いポーズ（１０秒以上）を置かずに、相手とキャッチボールをしながら、提案交換の会話が1分以上に参加できる。
23	過程の説明（１）	・応用な教材を利用して、時間制限がある緊急場面对応として事情の説明と解決方法の順序を相互に尋ねて教えるロールプレイをする。・最後には相手と協力しながら、時間制限内に定めた教材の問題を解決できる。
24	過程の説明（２）	・応用な教材を利用して、時間制限がある緊急場面对応として事情の説明と解決方法の順序を相互に尋ねて教えるロールプレイをする。・最後には相手と協力しながら、時間制限内に定めた教材の問題を解決できる。
25	総合復習（１）	・学期に渡って全部のテーマを振り返って総合復習活動を行う。
26	総合復習（２）	・学期に渡って全部のテーマを振り返って総合復習活動を行う。
27	期末ペーパー・テスト	・期末のペーパー・テストを実施する。
28	期末スピーキング・テスト	・期末のスピーキング・テストを実施する。
29	英語能力試験	・トライデントを卒業する前に、総合英語能力の向上を計ることを目的にして「Oxford English Placement Test」を実施する。

回	テ ー マ	内 容
30	期末プロジェクト	・P o s t e r S e s s i o n形式での発表会を行う。
教科書・教材		
Reallyenglish		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】：オンライン翻訳ツールに全部を任せずに、身に付いた英語を生かして自分の言葉でコミュニケーションをとる／／【評価の観点】：態度、改善、工夫／／【その他】：／／【評価項目（評価の方法）】：メッセージを効果的に伝える手段を身につけ、相手の真意を十分に理解する。		
その他		